いよいよ新展開を迎えた'97年セガサターンの最新情報を満載！
セガサターンマガジン
SOFT BANK
SEGA SATURN
390 YEN
SEGA
SATURN
Weekly
MAGAZINE
特報!!
サウンドノベル街
ラストブロンクス 東京番外地
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
サンダーフォースV
マンクスTT
スカイターゲット
サクラ大戦 花組対戦コラムス
エルフを狩るモノたち
シーバスフィッシング2
特集
サターンにサクラを咲かせましょう
サクラ大戦をさらに深く楽しむために！
1997 03/28 Vol.9
セガサターン最新ソフト満載！
クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織
ドラゴンマスターシルク
ラングリッサーIV
マジカルホッパーズ
セガサターンCOMPLETE GUIDE!
Jリーグ ビクトリーゴール'97
優駿 クラシックロード
きゅー爆っく
セガサターンマガジン 1997●3月28日号●Vol.9 特集 サターンにサクラを咲かせましょう

WARP.

Real

S

ワープが贈る、ビジュアルのないまったく新しいゲーム「リアルサウンド」。
音でプレイする、インタラクティブ・ストーリー。
'97年夏、セガサターンで登場。

Victor・JVC
"HIS MASTER'S VOICE"
バトるぜ
VATLVA
バトルバ
TM
標準価格5,800円(税別)
サターンソフト初! 対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。
1〜2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は60種からセレクト可能。近未来のカーバトルが、いよいよやって来る。
*3人以上の複数対戦の場合は、別売のマルチタップと人数分のコントロールパッドが必要です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとして、その表示を承認したものです。
■制作:㈱エインシャント ■発売/販売:日本ビクター㈱ ©1996 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED./©1996 ANCIENT CORP.

GRANDREAD

グランドレッド

ウエストアップのキャラでドラマは画面いっぱいに！

小隊単位での作戦を楽しめる戦術シミュレーション！

多彩なユニットによるフルポリゴン戦闘シーン！

1997・4 ON SALE

■予価5,800円（税別） ■シミュレーション

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祭日を除く）

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

また会えたね……。うれしいね。

藤崎詩織が、藤崎詩織ファンに贈る、
藤崎詩織だけのプライベートソフト。

ときめきメモリアル Selection™ 藤崎詩織

「ときめきメモリアル」の藤崎詩織が、ファンの声に応えて帰ってきました。歌やミニゲームで、藤崎詩織と楽しい時間が過ごせる、バラエティソフト。「ときめきメモリアル」から、藤崎ファンのあなたへ贈る宝物です。

■ミュージッククリップ

■プライベートデート

プレイステーション版・セガサターン版
3月27日同時発売　予価 **2,800円**(税別)

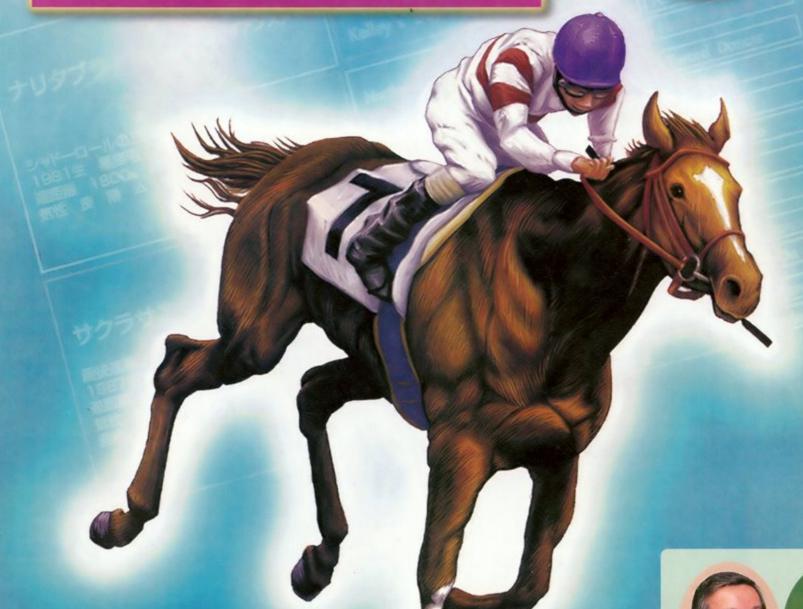
コナミ・ビッグチャンスキャンペーン実施中
PHS　DDIポケット(Kenwood) を10,000名様に
腕時計　CASIO CYBER MAX を250名様に
Panasonic SHOCK WAVE を250名様に
Panasonic MOUNTAIN CAT-FD を50名様に
キャンペーン期間:3/1〜31
03-3563-7613

詩織から…
ラブモーション♥
藤崎詩織1st.アルバム発売
"My Sweet Valentine"
NOW ON SALE
KICA7753
¥2,000
(incl.tax)

KONAMI
KING RECORDS

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/埼玉営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所/高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/松山出張所/宮崎出張所/沖縄出張所

●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573

競馬シミュレーションゲームの頂点!!

優駿 CLASSIC ROAD クラシックロード

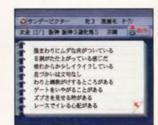
名馬に挑

本日発売
¥5,800(税抜)

競馬評論でおなじみの井崎脩五郎氏が、各プレイ年度の解説を担当しています。

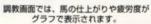
戦！夢の対決がここに実現！

「優駿クラシックロード」は、競走馬の血統を重視した本格的な競馬シミュレーション・ゲームです。プレイヤーは馬主兼調教師になり、競走馬の種付けから調教までを行い、日本ダービー制覇を目指します。プレイ期間は3歳のデビュー戦から4歳春のクラシック戦線まで（約1年間）の短期決戦！さらにスペシャルモードとして、日本ダービー制覇後にGIで勝利すれば、有馬記念で古馬との対戦も可能です。

●プレイする年度は、1988〜1996年までの9年間。●歴代の名馬たちがプレイヤーの育てた馬のライバルとして登場！
●最大4人までの同時プレイ可能！●多彩な遊び方が楽しめる3つの対戦モード！！

地図画面で各馬の所在と予定を確認

馬房画面では、気性や疲労、仕上がりなどを馬の動きで表現

メモや調教助手のコメントを参考に調教計画を立てます。

調教画面では、馬の仕上がりや疲労度がグラフで表示されます。

距離適性や気性など馬の性格や、インブリード、過去の成績など豊富なデータを搭載！

出走前は追切で馬体や調子を仕上げましょう

競走馬の調子を判断するパドック

迫力あるフルポリゴンのレース・シーン！！

驚異のリアルさで迫る「競走馬血統」データ!!

● 延べ1,000頭以上の繁殖馬データを収録し、さらに1年ごとに種牡馬・繁殖牝馬データの入れ替えを行うことで各年度を忠実に再現！
● ゲームに登場する全ての馬の5代血統表と、3代始祖までさかのぼれる血統図（サイアーライン）データを搭載！
● 競走馬の才能を左右するインブリード（近親交配度）情報を最大3本まで表示！
● 種付けの楽しみを膨らませる、ニックス（親馬の相性度）の概念を導入！

企画・開発／株式会社プログレス

株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア

ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

目がくらむほど、

2枚組になって、おもしろさ、

RPG CLUB

GEが企画・開発するRPGソフトの製作にどっぷり参加できる、夢のようなコーナー。マップ、キャラクターシステム、アイデア歓迎。

連載ゲーム エジホン
(2P対戦可能)

アーケードでおなじみのゲームをまたまた掲載。画面の中の仲間ハズレの文字を探す、単純明快なゲーム。

連載ゲーム
ピピットボーイの大冒険4
(2P対戦可能)

さすらいのスペース・サーファー、ピピットボーイ。今度はアクションゲームになって、登場だ。

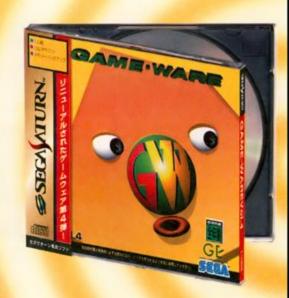
デジタルコミック
レジェンドオブサラpart3

今回が最後の最後！ 人気声優によるバーチャファイターのデジタルコミック。いったいぜんたい、サラはどーなるっ？

ゲーム体験コーナー ネクロノミコン
(体験版)

デジタルピンボールの世界基準 KAZe。ネクロノミコンが、何とゲームウェアで体験できるよ。

ミニゲーム ゴンドラ君
(2P対戦可能)

ドキドキ・ハラハラ思わずアセっちゃう、ビルの窓ふき競争ゲーム。

体験コーナーやインフォメーションも、メガトン級の大充実。

ゲームウェア 創刊1周年記念スペシャル

買って当てよう！

ちょー楽しい
グッズ プレゼント

A賞
プジョー マウンテンバイク
VTT-200
15名様

アニメとゲームの融合から生まれた、大いなる感動と興奮のステージ。

アサルトアーマー部隊を指揮し、過酷なミッションをクリアせよ!!

POINT

- ●70ステージ以上で多彩な戦闘と人間ドラマを繰り広げる!!
- ●キャラクター50人以上!!登場兵器多数!!
- ●ストーリーの要所にフルサイズアニメ挿入!!

製作総指揮：吉田 直人
総監督：板野 一郎
ゲーム監督：大津 民地
キャラクターデザイン：美樹本 晴彦
メカデザイン：藤田 一己
脚本：吉川 惣司
音楽：G.S.T.

CAST

オヴァン…小杉十郎太
ヒルダ……林原めぐみ
ディオン…子安 武人
ドナー……土井 美加
ザイコフ…立木 文彦
ネリー……三石 琴乃
シド………上田 祐司
ニッタ……石井 康嗣
エマ………玉川紗己子
テラード…石野 竜三
アグリ……柊 美冬

大統領暗殺未遂事件が、
国家をも超えた巨大な策略の引き金を引く。
10年が経ち、オヴァンはゲリラ組織に身を置き、数々の惑星を転戦していた。
幾つもの出会い、そして別れ、
果てしない戦闘の末にオヴァンは真実を知る。

感動の人間ドラマがフルボイスとアニメーションで戦闘ゲーム中に同時進行!

※画面は全て開発中のものです。

グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27六本木山田ビル3F
TEL:03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページ
http://www.glams.co.jp/

SEGASATURN
勝利のために、君はなにを失うのか…
'97.4.4発売予定
セガサターン対応¥6,800(税抜)●2枚組
シミュレーション・RPG
◆文化放送にて、毎週水曜日よる9:00～「浅田葉子のグラムス レディオ ナイト」ラジオドラマ絶賛放送中!!
◆クォヴァディス2、エンディング・テーマ『笠原弘子／そっと夜に泣こう』wea japanより4月10日発売決定!!
サウンドファイル（4月10日）ラジオドラマVol.1（4月25日ヒルダ・ベーレンス[C.V.林原めぐみ] ボーナストラック含）も順次リリース。
笠原弘子

KOEI®

きみのサターンがワープロに大変身!

かんたん操作・かんたんカラー印刷で大好評!
専用キーボードがついて、もっと便利に!!

セガサターンキーボード
長い文章を素早く入力する時には欠かせないキーボードをセットに。

かっこいい名刺もすぐできる!

ファン注目!「ときメモ」のクリップアートを収録!

●美しく仕上がるカラープリンタ
プリンタはカラー印刷が可能。A4からハガキサイズまで対応し、連続給紙できるオートシートフィーダを標準装備。しかも場所を取らずにコンパクト。

●スピーディに文書ができる!
サターン用ワープロにはお礼の文書や時候の挨拶など、よく使う文書が自動的に作成できるインテリジェント文書作成機能を搭載。

クリップアートや美しい書体を用いて、簡単に個性的なオリジナル名刺をつくることも。もちろん専用の特製名刺プリンタ用紙を50枚を同梱。

光栄花子
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3
TEL 045-561-8000

光栄太郎
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3
TEL 045-561-8000

セガサターン用ワープロEGWORDに、人気ゲーム「ときめきメモリアル」のキャラクターのクリップアートを搭載。きみの手紙やカードがもっとかわいくなること間違いなし!

SEGASATURN用

ワープロ・キーボードセット

3月28日発売予定

セット内容

- ●セガサターンキーボード(7,800円相当)
- ●セガサターン用ワープロ EGWORD Ver,1.02(6,800円相当)
- ●セガサターン用プリンタ BJC−210J(19,800円相当)
- ●セガサターン用プリンタ・インタフェース(6,800円相当)

セット特別価格:34,800円

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861(代)

SEGASATURN

コマンド選択型アドベンチャー

エルフを狩るモノたち

人気マンガ「エルフを狩るモノたち」が
サターンに登場。
今度はゲームで脱がせまくり！

4月発売予定
2枚組 価格7800円（予価）

- 「月刊電撃コミックガオ！」で好評連載中！
- 120万部突破！ 単行本DX、①〜⑤巻発売中
- ビデオ＆レーザーディスク Vol.1 発売中 毎月リリース！
- 文庫化決定！
- テレビ版サウンドトラック発売中
- ドラマCD ①〜③、ドラマCDサウンドトラック発売中

★声優たちによる、おまけCD付き！
★購入者にポスターをプレゼント（初回限定）

関 智一
宮村 優子
富沢 美知恵
三石 琴乃

愛理
「クセが同じなのよ。視線や手の動きはそう簡単にはごまかせないわ」

あなたの行動で、キャラ達が様々なセリフやリアクションを返します。

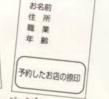
ガーベラ
「ダ、ダメッ！ これだけは、絶対ダメッ！」

豊富なアニメーションムービーや多くのイベントシーンなど、キャラクターの魅力いっぱいでゲームが進行します。

予約キャンペーン実施中！

ゲーム版「エルフを狩るモノたち」を予約していただいた方の中から、抽選で1000名様にセル画をプレゼント！

●写真はほんの一例です。

応募方法：官製ハガキでお申し込み下さい。予約していただいたお店の捺印をハガキ裏面に押してもらい、お名前、住所、職業、年齢を記入の上、下記の住所にお送り下さい。
応募先：〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F
(株)アルトロン
「エルフを狩るモノたち」予約キャンペーン係
締切：97年3月17日（月）消印有効
発表：厳正な抽選の上、当選者には発送をもってかえさせていただきます。

※画面写真は開発中のものです。

株式会社アルトロン

TEL03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F

SEGASATURN
いきなり勇者になってくれ!?
シルクの冒険大活劇、はじまりはじまりー!
賞金稼ぎのシルクは、冒険盛り(?)の14歳。ひょんなことから「魔龍」に見込まれ、
勇者として魔王退治の旅に出ることになってしまった!でも、こうなったら仕方がない!
お供の精霊龍たちと、いざダンジョンへ、レッツGO!!
豪華声優陣起用!
デジタルアニメーション60分以上!
15階層におよぶ遊びごたえ十分なダンジョン!
オートマッピングつきだから迷っても大丈夫!
セガサターン専用ソフト
3DコミカルRPG
DRAGON MASTER Silk
ドラゴンマスターシルク
豪華声優陣!
シルク…山崎和佳奈
アカ…三田ゆう子
アオ…永島由子
キ…西原久美子
鈴木砂織
原えり子
置鮎龍太郎
掛川裕彦
太田真一郎
塩沢兼人
銀河万丈
1997年3月28日発売
価格6,800円(税別)
初回特典
オリジナル・キャラクターシール(1枚)
〈全15種〉
W特典
キャラシールのかわりに当たりシールが入っていたら、
超・限定版プレミアム・テレカプレゼント
/イラスト　梶山弘
©DATAM POLYSTAR/Gimmick house
DATAM POLYSTAR
株式会社データム・ポリスター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-11-1 松本ビル2F
TEL:03(5721)3233
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

初期費用なし！！　月会費なし！！　クレジットカード不要！！

必要なものは、本体と、専用モデムだけ。

セガサターンインターネット簡単接続手順　接続料金1分20円（通話料は、別途必要です。）

・セガサターン本体の電源をOFFにします。

1、セガサターンモデムを本体のカートリッジスロットに差し込みます。

2、電話のモジュラーコードをセガサターンモデムの「Line in」と書いてあるモジュラージャックに差し込んでください。

3、SEGASATURN インターネットのCD-ROMをセットし、本体の電源を入れてください。

4、「操作方法&接続手続き」にポインタを移動しパッドのAボタンを押してください。

5、「STEP2」にポインタを移動しパッドのAボタンを押してください。

6、電話回線の設定を行います。使用する電話回線の種類（トーン、パルス）を選んでください。内線電話の場合は、ここで外線発信番号を入力してください。
（通常は空欄のまま）

7、電話回線の設定が終わったら「設定する」を押し画面の下へスクロールし、「プロバイダを選びましょう」のボタンを押してください。

8、「すでに契約をしている方」を押してください。

9、インターウェーブへ接続する設定を行います。
（下記のとおり設定してください。）
回線種別：トーンorパルスどちらかにチェック。
外線発信番号：（通常は空欄のまま）
電話番号：(03) 東京 0990-616000　(045) 横浜 0990-606777
(06) 大阪 0990-626000　(0552) 甲府 0990-636000
(0425) 多摩 0990-606888　(048) 大宮 0990-606999
上記Q2番号を参照にして、お近くのアクセスポイントのQ2番号を入力してください。
Login ID：ppp
Password：ppp
（画面上では・・・と表示されるが、それでOK。）
DNS address：202.214.252.2
Chat Script：$t TIMEOUT 60 ABORT NO ABORT BUSY CONNECT
ProxyとProxyポート番号は空欄のまま。
設定が終わったら必ず「セーブ」のボタンを押してください。

10、コントロールパッドの「スタート」ボタンを押してメニューを表示します。メニューの「URL」を押します。

11、画面のキーボードからURLを入力します。「http://」の後に「www.interwave.or.jp/」を入力して「決定」を押します。（すべて小文字）

12、「YES」を押しますと、いよいよインターネットにアクセスです。

13、インターウェーブのホームページの画面が出てきたら、ボタンをおします。ブックマークの画面が出てきたら登録ボタンを押します。
よく見るホームページはこのように登録しておくと、簡単に呼び出せるので非常に便利です。気に入ったホームページは、このボタンで登録しましょう。

ダイヤルQ2　インターネット・プロバイダー
INTERWAVE
株式会社インターウェーブ・ジャパン
http://www.interwave.or.jp/
TEL：03-5531-0098（サービス問い合わせ）
TEL：03-5500-7290（接続サポート）
E-mail：question@interwave.or.jp

通話料は別途かかります。表示価格に消費税は含まれません。
一般第二種電気通信事業者 A－07－1427
株式会社インターウエーブジャパン
〒135-73 東京都江東区青海２－４５ タイム２４ビル４F
TEL：03-5531-0098　FAX：03-5531-0097
NTT契約第３１条に基づく表示
提供（株）インターウェーブジャパン、番組名　インターウェーブ
回線設置場所　東京都（江東区）、大阪府（淀川区）
埼玉県（大宮市）、神奈川県（横浜市）
山梨県（甲府市）、東京都（武蔵村山市）
標準利用時間　5分、標準利用料金 100円

を、あなたに伝えたい…。
ON SALE
97年4月25日(金)
CD-ROM 3枚組
希望小売価格
7,800円
(税別)
推奨年齢
年齢制限
18才以上
SALE

Contents

セガサターンマガジン
1997年3月28日号 Vol.9
1997 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

•SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト：新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression
作製：SEGA CS R&D #1
カバーデザイン：村田雅英（Stone Age）

•GAME INDEX•

LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS& INFORMATION

Falcomがサターンに来た!! 日本ビクターが日本ファルコムの名作3タイトルをサターンにリリース

日本ビクターは「バトルバ」に続くタイトルとして、パソコンゲームソフトの老舗、日本ファルコムの大ヒットRPG 3作品を1本にまとめた「ファルコムクラシックス」を、11月に発売すると発表した。これは日本ビクターの強い要請に、日本ファルコムが呼応したことで実現したものだ。日本ファルコムはこれまで、新世代のコンシューマゲーム機へのリリースを行っていなかったが、同社が自ら制作に当たるということで、これが事実上のサターン参入となる。発表会で、日本ファルコムの常務取締役山崎氏は「1つのプラットフォームに長い期間作り続けることに意義がある」と語り、ゲーム機としては、サターンのみで開発するということを強く印象づけた。サターン陣営にとって、今後を占う上で明るい材料になることは間違いないだろう。現在、本作のシリーズ化や完全オリジナルの制作も検討されているということなので、そちらの続報にも期待しよう。

3月6日、東京・銀座のビクタービルにて行われた制作発表会で、参入の経緯を説明する日本ファルコムの山崎氏。「当社は開発主導型の会社。サターンというプラットフォームには、スタッフも満足しております」と、その意欲を語った。

ファルコムクラシックス Falcom Classics

初回プレスはスペシャルディスク付きの限定2枚組

'80年代多くのパソコンユーザーを魅了した日本ファルコムの初期3作品。それが1つにまとめられたのがこの「ファルコムクラシックス」だ。単なるパソコン版の収録ではなく、CGや音楽などに、制作スタッフが納得する形でのアレンジが加えられている。「ドラゴンスレイヤー」と「ザナドゥ」は、操作感覚までも再現した"オリジナルバージョン"と、現在のユーザー向けに難易度やマップなどを調整した計2つのモードを用意。つまり5本分のゲームが楽しめるわけだ。初回限定版は、キャラクター映像や資料などを収録したスペシャルディスクが付く2枚組(6,800円)になる予定。

ドラゴンスレイヤー（1984年）

アクションとパズルの要素が合わさり、当時としては画期的なRPGだった。その後の「ドラゴンスレイヤー」シリーズのルーツとなる作品。

ザナドゥ（1985年）

販売実績45万本以上という記録を打ち立てた、シリーズ第2弾。アクションで敵を倒しマップ内を探索する、サテラビュータイプのRPGの草分け的な存在だ。当時、主人公の数倍の大きさのボスキャラに、ドぎもを抜かれたユーザーも多かった。ファルコムが持つ歴史的名作。

イース（1987年）

ゲームは、画面見下ろし型のアクションRPGだが、特筆すべきはこの作品がコミック・音楽CD・OVA・小説など、幅広い展開を見せたことだ。広く海外にも移植され、同社のゲームとして、もっとも認知されているシリーズの第1回作品である。

【お詫び】先週号p.18において「バーチャ3」で甲子園を目指せ!!の記事を掲載いたしましたが、あの大会はまだ未確定のものであり、掲載した内容はまだ未定のものでした。各関係者様には大変ご迷惑をおかけいたしました。大会の詳細に関しましては、詳しい内容が決定した時点で再度掲載いたしますので、何とぞご了承のほどお願いいたします。

あのソフトがたった2,800円で手に入る!!

セガがすでに発売されている人気ソフトを低価格で再リリースするシリーズ「サタコレ」(セガサターン コレクション)を発売することになった。第1弾は「バーチャファイター2」(SEGA/3D格闘)、「ぱくぱくアニマル」(SEGA/パズル)、「ドラゴンフォース」(SEGA/RPG)、「レイヤーセクション」(タイトー/シューティング)、「DX人生ゲーム」(タカラ/ボードゲーム)の5タイトル。各2,800円で4月25日に再登場する。

今回のシリーズ発表の目的は「過去に高い評価を受けた作品を手軽に安価で楽しむ機会を提供したい」とのこと。夏・年末の商戦に向けて、今後も少なくとも5タイトル以上をシリーズとして出していく方針だという。

↑95年の9月に発売されたタイトーの「レイヤーセクション」。大人気となったシューティングゲームだ。
←おなじみ「バーチャファイター2」。定番商品がシリーズ用に、新デザインでパッケージを一新!!

「アスキーグリップX」プレゼント

アスキーから発売の「アスキーグリップX」(2,600円[税別])はRPGやシミュレーション・ゲームを快適にプレイできるサターン用片手コントローラー。RPGなどで使用頻度の高いB、Cボタンを人差し指、中指で操作できるように裏面に配置し、その他のボタンは親指で操作できるように表面の十字キー周辺に配置。これをサタマガ読者5名にプレゼント。希望者は欄外必要事項を明記し、あて先まで。

軽量・コンパクトで実に便利。コードも余裕の2メートルで寝そべりプレイも楽々OK。

サターンでオリジナル名刺を作ろう

サターン用ワープロソフト、プリンタ(インタフェース含)、キーボード、特製名刺プリント用紙(50枚)。34,800円。

「セガサターン用ワープロ・キーボードセット」が光栄から3月28日に発売される。これは昨年11月発売の「セガサターン用ワープロセット」にキーボードを同梱した新セット。文書作成バリエーションも増え、クリップアート集には「ときめきメモリアル」のキャラクターを追加。さらに、50枚の特製名刺カード付きだ。

今度はエヴァのプラモデル!?

3月15日、ついに劇場映画も公開となる大人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」。これを記念して、LM・HG(リミテッドモデル・ハイグレード)「エヴァンゲリオン初号機」とエヴァの敵「バルディエル」の2体のプラモデルをセットにし、3名にプレゼント。欄外必要事項を明記し、〒150-88 東京都渋谷郵便局バンダイ「エヴァンゲリオン」プレゼント セガサターンマガジン係まで。締め切りは3月31日(消印有効)。

機動戦士ガンダム外伝がキット化

このキットは約125㎜で、パーツは50。原型製作は相原義行氏が担当している。

「機動戦士ガンダム外伝シリーズ」に登場するモビルスーツが、キット化されることが決まった(予価9,800円、4月発売予定)。第1弾は「外伝Ⅱ」での「EXAMシステム」を搭載したプレイヤー搭載機「ジム・ブルディスティニー1号機」。この機体、実は「外伝Ⅰ」では敵機として登場していた。このジムがポリキャップ使用によるフルアクションキットとなるのだ。ガンダムフリークにはたまらない商品になりそうだ。

リカちゃん誕生30周年記念パーティー

国民的人気を誇るタカラの「リカちゃん人形」。3月3日のひな祭りの、東京・丸の内パレスホテルで、このリカちゃんの生誕30周年パーティが行われた。そこで、この香山リカちゃんが生誕30周年を迎える今年、バーチャルアイドルとしてデビューすると発表されたのだ。詳しい活動内容は未定だが、所属プロダクションはあのホリプロになる予定。リカちゃんの今後の活動に注目しよう。

CG技術を駆使した「デジタルリカちゃん」。今後はCMやテレビなどで活躍する予定だ。

「スレイヤーズ RETURN」のLD&VIDEO化決定

'96年夏に公開し、観客動員95万人を記録した大ヒット劇場アニメーション「スレイヤーズ RETURN」のLD&VIDEO(各7,573円[税抜])が4月25日に発売される。巻末には林原めぐみと川村万梨阿のスペシャルインタビューも収録されている。販売元のバンダイビジュアルから、この発売を記念してサタマガ読者5名に、特製テレカをプレゼント。欄外を見て、急いで応募しよう。

LD&VIDEOを入手したければ、ビデオショップ、CDショップ、書店で急いで予約だ。

BPM "BEST FILES" TWO-MIX

キングレコード/3,000円

発売中

衝撃のデビューからもうすぐ2年。リリースするタイトルが次々にヒットを飛ばし続けた彼女らの、究極の集大成がこのアルバムといえる。CD-ROMつき。

SMILE 岡本真夜

徳間ジャパンコミュニケーションズ/3,000円

発売中

5thシングルと同時発売の、通算3枚目のアルバム。シングルも挿入され、豪華な内容となっている。4月から行われるツアーもチェックしよう。

Way of my attitude hal

ビクター/3,000円

3・21発売

ファッション誌のモデルもこなしてしまう17歳の女の子「hal」。今回のアルバムは、CD-EXTRAで映像、音とともに彼女の伝えたい気持ちを知ることができる。

ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 VOL.10

キングレコード/3,000円

3・26発売

毎度豪華声優でお贈りするおなじみドラマももう10作目。好評の吉崎観音氏のブックレット、未公開ゲストトーク、初回特典のシングルCDなど特典もゴージャス!

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「LANDMARK(プレゼント商品名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは3月27日消印有効。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

＜櫛田理子の＞前夜祭＜インターネットレック＞

オンライン同人誌あり、マイケル・ジャクソンとチャットのチャンスあり、名古屋の小さな和菓子屋さんがいきなり世界的に店持っちゃったり、なんだかよくわからない状況になっちゃってるインターネット社会。実際に渡り歩くと、ますますワケわかんなくて楽しい。

4月11日号から、そんなカオスのなかを探検することになった。一応、道しるべは"ゲーム"や"セガサターン"などのキーワードなのだが、道はどこへつながっているかわからない！　こんな無謀な探検につきあってくれる方、私がガイド役の櫛田理子です。今回の記事で出発準備を整え、私についてきてください。

――とガイド役・櫛田理子さんからのメッセージが届いたところで、今回は編集部から「櫛田理子のインターネットトレック」前夜祭と題して「セガサターンでインターネットに接続するための2つのポイント」を解説していこう。

それにしても、昨年の7月にセガサターンモデムが発売されて以来、サターンのユーザーにもインターネットという言葉がだいぶ定着してきた。しかし、意外と理解できていないのが、セガサターンモデムの入手方法とプロバイダの選び方。でも、この2つを解消しなくては一向にインターネットには接続できない。そこで、今回はこの2つについてセガ CSプロモーション部に問い合わせてみた。

まずは、市場で手に入りにくいというセガサターンモデムの入手方法。これに対する回答は「モデム取扱店が見つからない場合は、セガネットワークサポートセンター（0120-310279）にお問い合わせください。お近くの取扱店をご紹介いたします。また、ローソンでも予約販売をしています」とのこと。とにかくサポートセンターに電話してみるか、ローソンに行ってみるのがよさそうだ。

次は、セガサターンで接続できるプロバイダの選び方。この質問に対しては「全国150社以上のプロバイダと接続可能です。基本的にはすべてのプロバイダに接続できますが、念のためセガネットワークサポートセンターに問い合わせてください」とのこと。つまり、とりあえず各自でプロバイダを選び、それがセガサターンで接続可能かをサポートセンターで確認するという方法をとるのが一番ということだ。

では、理想のプロバイダはあるのだろうか。そこで、サタマガ編集部お勧めのプロバイダの選び方とリストを挙げてみることにする。まず、

プロバイダ選びのポイント

①アクセスポイント……インターネットに接続するには当然、電話代がかかる。この電話代もばかにならない。そこでまず、自分の局番内にもしくは近くにアクセスポイントがあるプロバイダを選ぶべき。

②料金体系……それぞれのプロバイダごとに入会金があったり、月極だったり、年会費だったりと、料金体系はさまざま。しかし、どこが得かは人それぞれ。よく考えてみよう。

③回線の速さ……もちろん回線の容量は大きいに越したことはない。ISDNに接続した場合とかを考えると、数字の大きいもののほうが何かとグー。でも最近では、アナログで28.8kbps、デジタルで64kbpsが一般的。

以上の3点を十分考慮して、自分なりのプロバイダ選びをしよう。あくまでも基準は自分!!　でも、サターンで初めてインターネットに接続するなら、「みてねっと」や「ぷらら」もお勧めできる。「みてねっと」は、モデムキットに15分間無料体験カードが同梱されている。通常は2,000円のカードで100分間利用可能（通話料込み）。一方、「ぷらら」は入会料は無料で、月々1,600円利用料を払うだけ。電子メールなども使いたい放題で、かなりお得。ちなみに、「みてねっと」カードは大手のゲームショップで購入できるので、試しにやってみては？　また、その他のプロバイダを考えている場合は、以下の表を参考にしてほしい。

これで、インターネット接続の準備はOK。さらに、4月11日号からはいよいよ「櫛田理子のインターネットトレック」もスタートする。4月からはセガサターンインターネットで思う存分ネット遊びを楽しもう。

	BUTAMAN INTERNET	So-net	ベッコアメ・インターネット	リムネット	ぷらら
アクセスポイント	東京・横浜・大阪・金沢	札幌・仙台・宇都宮・新潟・国分寺・熊本・金沢・京都・横浜ほか	札幌・宇都宮・松戸・東京・神戸・名古屋・広島・名古屋・福岡など	東京・横浜・大阪・福岡・新潟・名古屋・仙台ほか	東京・横浜・千葉・大阪・名古屋・札幌・福岡・広島・北九州・神戸ほか
入会金	2,500円	5,000円	20,000円	8,000円	無料
課金	アナログ2,000円/月（以降4円/分）デジタル3,000円/月（以降10円/分）	1,000円（月3時間まで）：以降10円/分または2,500円/月（月15時間まで）	年間1万円（定額）	1,800円/月（月7.5時間まで）：以降10円/3分	1,600円/月
連絡先	03-5487-1861	03-3446-7555	03-5610-7900	03-5489-5655	03-3829-9090

くしだりこ■フリーライター、ゲーム番組パーソナリティ、ゲームイベントプロデューサーなど、さまざまな顔を持つ彼女。現在、パソコン誌にてインターネット関連記事を連載し、友人のホームページ上で記事を執筆するなど、インターネットについての関心も深い。現在、サタマガのレビュワーとしても活躍中。山羊座（ヘビ使い座）。「スタートレック」、F1のページを探して今日もネット探索を続ける。

セガサターンマガジン
データステーション

Weekly SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック！

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

最近は新作がすぐに品切れになったり、品切れのままだったりで、あまり売り上げが伸びてない部分も多いね。新作は早めにチェック。欲しいソフトの鉄則だぞ。来週も新作が続々。

1位（前回1位） ぷよぷよSUN

コンパイル／'97年2月14日発売／4,800円／PUZ

推定週間販売本数 2万0890本

推定累計本数 11万7944本

安定した売れ行きで、10万本の大台は達成。もうじき「第三回ぷよマスターズ大会」も開催予定。注目！

2位（NEW SOFT） 首都高バトル'97

イマジニア／'97年2月28日発売／5,800円／RAC

推定週間販売本数 1万1655本

推定累計本数 1万1655本

他機種でも人気の作品が順当にランクイン。首都高で繰り広げられる、公道バトルが走り屋魂をくすぐる！

3位（前回5位） ZAP! SNOWBOARDING TRIX

ポニーキャニオン／'97年2月21日発売／5,800円／SPT

推定週間販売本数 9759本

推定累計本数 2万0728本

リアルで爽快な滑りが人気の秘訣か？　今週も好調。春になっても全コースを走り込もう！

4位（前回2位） 重装機兵レイノス2

メサイヤ／'97年2月21日発売／5,900円／ACT

推定週間販売本数 9724本

推定累計本数 3万3115本

ある程度上達したら機体の乗り換えを試してみては？8体それぞれの個性を味わえ！

5位（前回4位） サクラ大戦　花組通信

セガ／'97年2月14日発売／4,800円／ETC

推定週間販売本数 7619本

推定累計本数 8万8249本

彼女達のことをもっと知りたいならコレ。特集ともども隅々まで見尽くすのだ。

6位（前回9位） ROOMMATE ～井上涼子～

データム・ポリスター／'97年2月14日発売／5,800円／ETC

推定週間販売本数 7305本

推定累計本数 3万8396本

彼女との同居生活もそろそろ1カ月。君はどれだけ親しくなれたかな？

7位（前回7位） EVE burst error

シーズウェア・イマジニア／'97年1月24日発売／7,800円（4枚組）／ADV（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 7130本

推定累計本数 18万5554本

パワーメモリーシール付が発売に。買い逃していた人は入手のチャンスだぞ。

8位（前回3位） SEGA AGES／ファンタジーゾーン

セガ／'97年2月21日発売／3,800円／SHT

推定週間販売本数 6723本

推定累計本数 2万2053本

エイジスシリーズの中でもトップクラスの完成度を誇る本作。ホンワカ感も○。

9位（NEW SOFT） 天地無用！連鎖必要

パイオニアLDC／'97年2月28日発売／6,800円／PUZ

推定週間販売本数 5409本

推定累計本数 5409本

「天地無用！」の世界観が取り込まれ、原作ファンも納得のデキに人気の秘訣が？

10位（前回12位） ダイナマイト刑事

セガ／'97年1月24日発売／5,800円／ACT

推定週間販売本数 5106本

推定累計本数 8万8134本

いろいろ試せる多彩な技をまだ未体験な人は、ぜひお試しを。ブンブン回せ！

順位	前回	タイトル	データ	週間本数	推定累計本数
11位	前回11位	FIGHTERS MEGAMiX	セガ／'96年12月21日発売／5,800円／対戦格闘	4536本	52万9739本
12位	NEW SOFT	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	セガ／'97年2月28日発売／4,800円／PUZ&ACT	4513本	4513本
13位	前回8位	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター・ビクターソフト／'97年1月24日発売／5,800円／A・ADV	4490本	5万9871本
14位	前回10位	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	セガ／'97年1月24日発売／5,800円／RAC（X-BAND、レーシングコントローラー、マルチコントローラー、通信対戦ケーブル対応）	4466本	11万3027本
15位	前回13位	天外魔境　第四の黙示録	ハドソン／'97年1月14日発売／6,800円（2枚組）／RPG	3978本	24万0891本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月24日～3月2日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGASATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

移植ものにシリーズ続編。みんなの期待もいろいろあるけど、今年のセガサターンは、そのへんの期待にバッチリ答えてくれそうだぞ。来週号からは続々うれしい発表が続くぞ?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	232
2	6	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	113
3	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	107
4	4	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	94
5	3	デッド オア アライブ	テクモ ビデオゲーム	88
6	13	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	79
7	7	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	72
8	5	新スーパーロボット大戦	バンプレスト プレイステーション	60
9	18	ワンダープロジェクトJ2	エニックス NINTENDO64	51
10	10	バーチャストライカー	セガ ビデオゲーム	47
11	25	プリンセスメーカー ～ゆめみる妖精～	SCEI プレイステーション	46
12	8	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	41
13	11	ウォーザード	カプコン ビデオゲーム	37
14	15	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK ビデオゲーム	35
15	12	D&Dシリーズ	カプコン ビデオゲーム	34
16	23	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	31
17	9	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ ビデオゲーム	28
18	16	サムライスピリッツ天草降臨	SNK ビデオゲーム	25
19	18	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン ビデオゲーム	23
20	24	女神異聞録ペルソナ	アトラス プレイステーション	22

2 スカッドレース

実現度 80%?

※画面写真は業務用のものです

好評稼働中なのを受けてか、今週は2位に急浮上。可能性は高いけど、発表は慎重?

25 新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド～

実現度 ?%

※画面写真は他機種版のものです

本家ガイナックス制作のWindows95版「エヴァ」。ユーザーも声しだいでは可能性も?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

今週はAOUショー作品の中から「ストリートファイターIII」が早くも登場。対戦格闘ゲームの真打ちはどこまでランクを伸ばすか興味津々だね。春にかけては新作の季節。今後も続々。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	87716
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ	17926
3	4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	11107
4	3	ストリートファイターEX	カプコン	10721
5	5	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	6638
6	新	ストリートファイターIII	カプコン	5480
7	6	スカッドレース	セガ	5209
8	7	ストリートファイターZERO2 ALPHA	カプコン	4486
9	8	TOKYO WARS	ナムコ	4182
10	9	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	3414
11	10	ぷよぷよSUN	コンパイル	3015
12	11	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	2801
13	12	デッド オア アライブ	テクモ	2185
14	15	コラムス'97	セガ	1861
15	13	セガ スーパースキーG	セガ	1845

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

New Comer

ストリートファイターIII

カプコン/稼働中/CP-SYSTEM III

新キャラも多数登場!

すでにアーケードで稼働中なので、プレイした人も多いかな。今作ではリュウ、ケンをのぞくキャラクターは一新され、9名の新キャラが加わったぞ。グラフィックもCP-SYSTEM IIIを使用し、ますます美しく流麗かつなめらかに。3つのスーパーアーツの選択による戦いも熱い!

8 ストリートファイターZERO2 ALPHA

新モードに加え、対CPUでは2人で戦えるのもGOOD!

19 ギャロップレーサー

騎手気分が味わえるのがいいよね。G1ジョッキーを目指せ!

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

まだかまだかと待たされたサターンの新作ラッシュ。編集部には続々と最新情報が飛び込んできてるから、あとは公開の日を待つばかり。来週号から毎週のように入る新作に期待。

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 グランディア

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

465 POINTS

開発進行度 ?%

戦闘システムも期待だ!

壮大な物語はもちろん、新しく導入されるという戦闘システムなども早く体験してみたいところだね。詳しい情報は入手しだいガンガンお知らせしていくぞ。次報を待て!

2位 前回2位 バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／対戦格闘

画面は業務用のものです

389 POINTS

開発進行度 10%(?)

完成度の高い開発に期待

最近情報が少ない分、ちょっとポイントを落としているみたいだけど、そろそろ何らかの情報が入ってくるかも。今だに人気トップの対戦格闘だけに開発もじっくりきてるぞ。

3位 NEW SOFT バイオハザード2

カプコン／発売日未定／価格未定／ADV

画面はプレイステーション版のものです

314 POINTS

開発進行度 ?%

その恐怖はすごいらしい!?

夏発売予定の「1」をしのぐ勢いで期待の寄せられている「2」。残念ながら、まだサターン版の詳しい情報はないけど、期待に違わぬデキになることは間違いなしだぞ!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

14位 前回11位 ラストブロンクス／東京番外地

セガ／発売日未定／価格未定／対戦格闘

265 POINTS

開発進行度 15%

ヤツラがやってくる!!

アーケードでの熱い戦いを、早くサターン上でも味わいたいよね。今号では新着の画面&情報をお届けしているぞ!詳しくはP36へ急げっ!!

19位 NEW SOFT 街

チュンソフト／今夏発売予定／価格未定(2枚組)／ADV

133 POINTS

開発進行度 70%

壮大なドラマに大期待!

この夏チュンソフト期待のサウンドノベル最新作。まだ情報が少ないから期待度はこれからUP? P.34では長坂秀佳氏がさらに魅力を語ってるぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	バイオハザード	カプコン／今夏予定	293
5	3	下級生	エルフ／4月25日	290
6	4	花組対戦コラムス	セガ／3月28日	265
7	9	機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は「愛が勝つ」?	セガ／今春予定	246
8	7	同級生2	NECインターチャネル／発売日未定	234
9	8	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	バンダイ／4月25日	200
10	10	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ／発売日未定	199
11	6	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／今夏予定	185
12	12	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル／'97年中	182
13	17	ラングリッサーⅣ	メサイヤ／今夏予定	152
14	11	ラストブロンクス／東京番外地	セガ／発売日未定	151
15	16	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	150
16	15	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル／発売日未定	147
17	13	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK／6月27日	136
18	29	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス／4月4日	134
19	新	街	チュンソフト／今夏予定	133
20	14	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－	カプコン／3月28日発売	131
21	19	スレイヤーズ	角川書店／発売日未定	123
22	23	リアルサウンド	WARP／今夏予定	116
23	18	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイ／今春予定	103
24	33	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	NECインターチャネル／4月4日	100
25	44	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス／3月28日	96
26	22	プロ野球グレイテストナイン'97	セガ／3月28日	93
27	28	レイヤーセクションⅡ(仮称)	メディアクエスト／今夏予定	90
28	21	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ／3月20日	89
29	27	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	ヒューマン／3月20日	88
30	20	ダービースタリオン(仮称)	アスキー／発売日未定	86

OTHER CHECK! COMING SOON!!

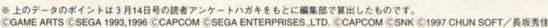
13 ラングリッサーⅣ

新シリーズになり、より多くのファンを開拓か!? 魅力満載!

37 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～

今年はタクティカルアドベンチャーになって登場。かわいいぞ。

※上のデータのポイントは3月14日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

SEGASATURN

読者参加型企画 ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン Weekly 読者レース Vol.44

読者のみんなからの投票で、発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は注目の作品にまぎれて意外な穴馬が出現してるぞ……？

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今号の締め切りは3月20日、当日消印有効です）

⬇オッズ表サターンA

3月7日現在発売済み
サターンソフト総本数:536本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	ADV	9.4822
2	2	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4242
3	3	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3712
4	新	バーチャロン FOR SEGANET	ACT	9.3636
5	4	バーチャファイター2	ACT	9.3182
6	新	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	9.2857
7	5	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2578
8	6	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2054
9	36	たいな♥あいらん	ADV	9.1891
10	9	ポリスノーツ	ADV	9.1811
11	11	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.1785
12	8	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	9.1764
13	12	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.1565
14	13	レイヤーセクション	SHT	9.137
15	24	バッフ・ブリーダー	SLG	9.1363
16	10	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	9.1331
17	14	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1252
18	16	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1125
19	15	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0961
20	17	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0704
21	新	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	SHT	9.0666
22	18	電脳戦機バーチャロン	ACT	9.0594
23	19	バーチャファイター	ACT	9.057
24	22	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.0327
25	20	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0191
26	21	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0187
27	23	バーチャコップ	SHT	9.0124
28	25	プリンセスメーカー2	SLG	9.0037
29	26	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9883
30	27	ファイティングバイパーズ	ACT	8.9715
31	32	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版（限定品）	ACT	8.9568
32	31	ダライアス外伝	SHT	8.95
33	33	戦国ブレード	SHT	8.9484
34	38	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.9285
35	30	エネミー・ゼロ	MOV	8.9283
36	29	バーチャコップ2	SHT	8.9253
37	34	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9155
38	37	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9076
39	35	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.9022
40	40	タクティクス オウガ	RPG	8.8963
41	39	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック）	ACT	8.8646
42	42	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.8389
43	41	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8279
44	43	三國志V	SLG	8.795
45	46	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.779
46	44	パンツァードラグーン	SHT	8.7663
47	45	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7612
48	52	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.745
49	49	エターナルメロディ	SLG	8.7442
50	47	ストライカーズ1945	SHT	8.7317
51	50	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7244
52	51	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.7192
53	53	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.6989
54	55	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6875
55	56	同級生II（18歳以上推奨）	ADV	8.6738
56	57	信長の野望・天翔記	SLG	8.6632
57	7	サクラ対戦 花組通信	ETC	8.6491
58	59	デイトナUSA	RAC	8.6281
59	48	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	A•ADV	8.6122
60	28	ぷよぷよSUN	PUZ	8.6056
61	58	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5829
62	61	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.5718
63	62	三國志英傑伝	SLG	8.5692
64	63	ドラゴンフォース	SLG	8.5654
65	64	ストリートファイターZERO	ACT	8.5597
66	65	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.5486
67	66	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.537
68	67	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5364
69	69	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.5342
70	68	デカスリート	SPT	8.5302
71	71	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.5263
72	70	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.5234
73	74	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.5202
74	72	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5116
75	73	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5111
76	75	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.5
77	77	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4978
78	76	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.4917
79	78	ハイパーデュエル	SHT	8.4848
80	54	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.4838
81	79	パズルボブル2X	PUZ	8.4761
82	80	メタルブラック	SHT	8.4757
83	81	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.449
84	83	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4464
85	89	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4413
86	82	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.4347
87	84	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.4324
88	85	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4051

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
89	87	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	8.4
90	86	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3986
91	88	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3896
92	91	グレイテストナイン'96	SPT	8.365
93	90	メタルファイター MIKU	ADV	8.3629
94	93	バーチャファイターキッズ	ACT	8.3393
95	94	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.3346
96	101	ダイナマイト刑事	ACT	8.3154
97	100	太閤立志伝II	SLG	8.3096
98	96	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3095
99	103	ブラストウインド	SHT	8.3076
100	95	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3015
101	99	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3
102	97	ダークセイバー	A•RPG	8.2931
103	98	メルティランサー～銀河少女警察2086～（通常版／限定版）	SLG	8.2758
104	105	BATSUGUN	SHT	8.2549
105	106	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2516
106	104	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.251
107	107	女子高生の放課後…ぷくんパ	PUZ	8.25
108	109	マジカルドロップ2	PUZ	8.238
109	110	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2368
110	108	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.2363
111	131	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	8.2173
112	111	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2079
113	113	たいな♥あいらん予告編	ETC	8.2
114	新	重装機兵レイノス2	ACT	8.2
115	112	ガンバード	SHT	8.188
116	118	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.1875
117	60	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.1818
118	92	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.1764
119	115	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.1643
120	117	サターンボンバーマン	ACT	8.1576
121	116	アンジェリークSpecial	SLG	8.1555
122	120	スナッチャー	ADV	8.1547
123	119	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1485
124	114	バトルバ	RAC	8.1481
125	121	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.1319
126	124	機動戦士ガンダム	SHT	8.1231
127	123	2度あることはサンドアール	ETC	8.1205
128	126	金沢将棋	TAB	8.1
129	127	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0998
130	128	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	8.08
131	130	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.0645
132	129	MYST	ADV	8.059
133	134	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.056
134	102	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.0555
135	132	Wizards' Harmony	SLG	8.0437
136	133	将棋まつり	TAB	8.0289
137	141	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.0
138	135	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0
139	136	F-1 Live Information	RAC	7.9954
140	137	The Tower	SLG	7.9938
141	138	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9638
142	139	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9607
143	142	プロ麻雀 極S	TAB	7.9415
144	143	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9375
145	144	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9333
146	145	セクシーパロディウス	SHT	7.9264
147	146	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9263
148	148	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9022
149	149	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8847
150	150	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（ソフト単体／RAM同梱）	ACT	7.8633
151	151	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	7.8591
152	新	エレベーターアクションリターンズ	ACT+SHT	7.8571
153	147	リグロード サーガ2	S•RPG	7.8518
154	154	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.8461
155	152	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.836
156	153	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	7.826
157	155	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.8251
158	158	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	7.8247
159	157	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8048
160	156	三國志IV	SLG	7.8011
161	169	ワールドシリーズベースボールII	SPT	7.8
162	160	DIGITAL DANCE REMIX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	7.7948
163	159	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.7906
164	162	鋼鉄霊域（スティールダム）（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	7.7692
165	163	ビクトリーゴール	SPT	7.768
166	165	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	7.7647
167	161	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.75
168	166	ステークスウィナー	ACT	7.7407
169	164	Dの食卓	ADV	7.7398
170	167	DX人生ゲーム	TAB	7.7222
171	168	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7173
172	140	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6875
173	170	ぷよぷよ通	PUZ	7.6835
174	171	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6829
175	172	ウイニングポスト2	SLG	7.6756
176	125	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.6666
177	新	クレオパトラフォーチュン	PUZ	7.6666
178	173	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6634

オッズ表サターンA寸評 リメイクもの復刻ものそれぞれ好評!?

ここまでソフトが増えてくると、続編ものや復刻ものがたくさん出てきているようだけど、今週はセガ・エイジスシリーズ最高のオッズで「ファンタジーゾーン」が登場。その一方では「世界の車窓から」がいきなり高オッズでランクイン。今後の動向が注目されるね。上位陣も荒れ気味だぞ。

なんと初登場6位。「世界の車窓から」。

シリーズ最高の評価。「ファンタジーゾーン」。

オッズ表サターンB寸評 悪のささやき…痛快！フィストリミックス

今週は下位3帝王が拮抗したままホワイトホール（※表組を見れば意味はわかるぞ）をガッチリ形成。聖域に踏み行ったソフトは店頭価格高騰のウワサは本当か？ 歴代帝王「デス超魔王」と「海岸女王」はいまだ高値。キミの勇気が試される（笑）！

いまだに高値で取引中との噂の「デス」様。

微動だにせず！の「混沌支配リミックス」様。

【今度は予告ホームランかい】「たいっちょう……」「うーむ。もう冗談キツイわ、○○はん……。1回の裏にバース、掛布、岡田の3連発やられたと思ったら、今度は予告ホームランかい……」「ホンマなら敬遠したいところやがのぉ……」「隊長。……で……、なんの話ですかソレ？」「ま、わかるやつならわかるやろ。ワシの嘆きが」「ふーん……」「おお……。デッドボールっちゅう手もあったか……。ククククク」「たいちょう……コワイっす」「ウソウソ。ワシはバンバンやで。心配すな」「いくでぇ！マメたんっ！」「……隊長、そりゃ男ドアホウですて」

▲新着超穴馬馬紹介 みんながこれを待っていた? 忘れた頃に穴馬登場。

4着 NEW SOFT バーチャロン FOR SEGANET

セガ／'96・12・31
2,800円(モデム専用)／ACT

全投票平均点	9.3636
本誌の平均点	—

熱い、とにかく熱い。通常版での分割画面対戦で、今ひとつ煮え切らないところがあったのがすべて解消された感じ。XBAND自体がちょい不安定なところがあるけれど、実際のプレイではまるでケーブル対戦しているような快適さ。カラーリング変更もでき、メディアカード付きだったら実質520円。心配なのは熱中しすぎての電話代のみか?(神奈川県・徳弘光彦・22歳)

6着 NEW SOFT 世界の車窓から[I]スイス編 ～アルプス登山鉄道の旅～

富士通／'96・12・6
4,800円／ETC

全投票平均点	9.2857
本誌の平均点	—

細かい部分は良いのだが、全体の流れで自分がどう進めばよいのかが、わかりにくかった。またナレーションの石丸さんのセリフをもっと多くしてほしかった。シリーズ続編に期待したいです。(広島県・酒井直美・24歳)窓から見えるスイスの風景は、かなり素晴らしい。ゲームをしていて、スイスに行った気分にさせてくれる最高の一品。(岡山県・相原栄司・19歳)

◎新着本命馬紹介 毎度満足度の高いセガエイジス。安さも含めて大満足

21着 NEW SOFT SEGA AGES／ファンタジーゾーン

セガ／'97・2・21
3,800円／SHT

全投票平均点	9.0666
本誌の平均点	8.33

完全移植+α。オプションの充実ぶりは目を見張る。アイテム価段のインフレをOFFに設定できるから、ビギナーは価格を気にせず買物デキるし、シューターは自機を大量に買い込んで夢の1億点を出すことも可能。(長野県・丸山理樹・25歳)やっぱりイイデキ。トレースモードの中に入っている3つのデータも、「あ～あ～、こういうやり方した!」と当時を思い出すものばかり。これだと攻略本いらずと思うほど。ただ、どうせならI、IIをカップリングで出してほしかった。(岡山県・白神睦久・24歳)何年経っても、このゲームは面白い。移植も完璧で、オプションモードも多彩。特にサウンドモードの"ネーネーどうして?"がとてもGood! とても楽しい気分になった。(群馬県・金井義明・25歳)ハードの進化に関係のないゲームなので、今でも十分楽しめる。でも、こんなに難しかったっけと思うのと「II」や「OPA-OPA」も入れてほしかったのは残念。トレースモード3376ブロックは目が飛んだ。(長野県・平田信二)

○新着対抗馬紹介 世界観や展開が変わった分、ファンからは賛否両論?

114着 NEW SOFT 重装機兵レイノス2

メサイヤ／'97・2・21
5,900円／ACT

全投票平均点	8.2
本誌の平均点	7.0

渋い。とにかく渋い。オーソドックスなアクションなのだが、自機のカスタマイズや洋モノのアクション映画調のスカした会話など、マニア心をくすぐる要素満載。通信会話も邪魔にならない程度に入り、クリア後の会話も勝ち方によって変化するなど、細かな点も良い。難易度はそこそこ高いが、より完璧なプレイをし、武器を充実させることで対応可能。気になるのはズームアップ時の視界の狭さ。画面外からの攻撃というのがままある。ストイックな戦い方を要求される為にプレイヤーを選ぶかもしれないが、アクション派は満足のいく作品と思う。(北海道・石沢正明・25歳)操作性は抜群だが、やや難しすぎるのでは? 0点ばかりでは気が滅入ってしまう。(神奈川県・秋山良・18歳)

●新着単穴馬紹介 完全移植+α。新しい味わいはなかなか芸が細かいぞ。

152着 NEW SOFT エレベーターアクション リターンズ

ビング／'97・2・14
5,800円／ACT+SHT

全投票平均点	7.8571
本誌の平均点	7.33

古きよき時代のタイトーゲームの臭いがする作品。キャラが小さくて、ちまちました感じがするが、それも味と思えば○。よく見ればアクションが結構細かく描かれているのがわかる。だからというわけじゃないけど、大画面でプレイするのが吉かな。スプラッターはもちろんONにしておきましょう。(埼玉県・夏目和人・27歳)本編のオマケ(?)に収録されている、アーケード版の方をメインにしてほしかった。あの変なリニューアル版だけを見て、諦めてしまう人もいるのではないだろうか?(東京都・相模準一・27歳)

177着 NEW SOFT クレオパトラ フォーチュン

タイトー／'97・2・14
5,800円／PUZ

全投票平均点	7.6666
本誌の平均点	7.33

ミイラを壁ブロックで囲んで消すというルールが把握しづらく、連鎖まではなかなか頭が回らない。グラフィックや効果音、BGM等に捨てがたい味があるだけに残念だ。(大阪府・中瀬尚良・24歳)意外に楽しめたという感じ。消し方がちょっと変わっていて最初は難しいが、キャラやBGMなどゲーム全体の雰囲気が良いので楽しい。高度な戦略を駆使して対戦するパズルと違って、単純にブロックを消すことや雰囲気が楽しいゲームだ。ただ、今時ハイスコアがセーブできないのはどうしたことだろう。(群馬県・桜井孝・34歳)

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
179	177	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6486
180	174	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.647
181	185	提督の決断II	SLG	7.6451
182	175	Cubic Gallery	ETC	7.6428
183	176	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6423
184	178	ROBO・PIT	ACT	7.617
185	179	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6013
186	180	日焼けの思い出+ぱくりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
187	181	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5909
188	199	でろ～んでろでろ	PUZ	7.5833
189	182	七つの秘館	ADV	7.5833
190	183	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5736
191	187	リグロード サーガ	RPG	7.5578
192	188	ウイニングポストEX	SLG	7.5558
193	189	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5535
194	190	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5485
195	186	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5471
196	184	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5447
197	191	上海 万里の長城	PUZ	7.5363
198	192	シムシティ2000	SLG	7.5333
199	193	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.5232
200	208	大運動会	SLG	7.5227
201	196	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5187
202	204	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5121
203	194	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5027
204	216	LULU	ETC	7.5
205	195	STREET RACER EXTRA	RAC	7.5
206	207	エイリアン トリロジー	SHT	7.5
207	206	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.5
208	197	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5
209	200	バーチャルオープンテニス	SPT	7.4727
210	201	ザ・ホード	SLG	7.4651
211	203	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4615
212	202	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4545
213	205	水滸演武	ACT	7.4341
214	209	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.4333
215	210	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4328
216	212	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4267
217	198	エアーマネジメント'96	SLG	7.4166
218	211	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.4114
219	214	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4054
220	213	テーマパーク	SLG	7.3915
221	215	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3823
222	221	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.3768
223	217	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3664
224	218	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3464
225	219	疾風魔法大作戦	SHT	7.3396
226	220	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.3333
227	222	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.3253
228	226	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.3142
229	224	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3125
230	225	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.3125
231	230	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3035
232	228	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.2764
233	229	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.2631
234	227	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.2558
235	231	スチームギア★マッシュ	ACT	7.25
236	232	麻雀大会IISpesial	TAB	7.25
237	233	くるりんPA!	PUZ	7.2315
238	234	ソード&ソーサリー	RPG	7.2187
239	235	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.1971
240	236	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1938
241	223	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1666
242	237	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1629
243	238	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.1578
244	241	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.1566
245	239	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1551
246	240	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1531
247	243	ZORK I	ADV	7.1428
248	247	GOTHAII ～天空の騎士～	SLG	7.1363
249	242	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1354
250	244	海底大戦争	SHT	7.1111
251	261	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.0666
252	245	ロードラッシュ	RAC	7.0666
253	249	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.0232
254	248	GAME WARE VOL.3	ETC	7.0175
255	251	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.016
256	250	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.0119
257	122	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.0
258	246	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.0
259	253	プリクラ大作戦	A•SHT	7.0
260	258	銀河英雄伝説	SLG	7.0
261	255	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	7.0
262	252	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9904
263	256	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9693
264	257	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.9583
265	260	サンダーホークII	SHT	6.9333
266	263	クリーチャーショック	SHT	6.8888
267	264	テトリスプラス	PUZ	6.8823
268	265	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.8787
269	259	ゲックス	ACT	6.875
270	266	天地無用!魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.875
271	267	柿木将棋	TAB	6.8571
272	262	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	QIZ	6.8461
273	268	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.8358
274	269	ゲームの達人	TAB	6.8173
275	271	シーバス・フィッシング	SLG	6.8
276	270	必殺パチンココレクション	SLG	6.8
277	273	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.7821
278	254	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	6.7647
279	274	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
280	276	ハングオンGP'95	RAC	6.7637
281	275	永世名人	TAB	6.7631
282	278	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.7555
283	277	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7317
284	279	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7142
285	283	ダライアスII	SHT	6.7073
286	280	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.7058
287	281	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.6981
288	284	エアーズアドベンチャー	RPG	6.6718
289	285	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6553

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【なんでも屋じゃ】「たいっちょー!」「なんでぃハチ」「XBANDイベント・バーチャコロシアム第2弾が、バーチャロン FOR SEGANETで開催されるっすーっ!」「なにーっ!…………ってハチよ。なんで、ワシらがそれをここで告知するわけだ?」「いや、今号なんでもニュースに入りきらないそうで」「……本大会はネット上でのバーチャロン日本一を決定。予選は4月5日から9日間。本選へは64のみ名が出場可能なお、これに向けてセガではモデム+PAD NIFTY+インターネットブラウザ+XBAND版バーチャファイターリミックス+バーチャロンFOR SEGANET+メディアカード10度数のキャンペーンパック(15,800円)を売るそうじゃ」「さすが隊長。切り替えがプロですね」「詳細は次号!」

セガサターン読者レース Vol.44

Weekly SEGA SATURN READERS RACE

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
290	286	AI将棋	TAB	6.65
291	287	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.6363
292	288	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.627
293	289	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.625
294	290	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.6075
295	272	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6
296	292	マジカルドロップ	PUZ	6.5862
297	291	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5764
298	294	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.5588
299	293	闘神伝S	ACT	6.5397
300	295	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.5
301	296	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.5
302	298	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.4852
303	297	ゲームの達人 2	TAB	6.4848
304	301	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4666
305	299	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4576
306	300	ロックマンX 3	ACT	6.4444
307	302	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3981
308	303	爆れつハンター	ADV	6.3921
309	304	ブラックファイアー	SHT	6.3913
310	305	ナイトストライカーS	SHT	6.3846
311	306	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3527
312	308	闘神伝URA	ACT	6.3404
313	307	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.3394
314	309	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
315	313	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	6.3333
316	310	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3283
317	311	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.3125
318	314	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.2797
319	315	実戦麻雀	TAB	6.2631
320	316	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.25
321	317	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	6.2307
322	312	NIGHTRUTH#1(ナイトゥルース) Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.2156
323	318	信長の野望 リターンズ	SLG	6.2142
324	319	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.1642
325	320	湾岸デッドヒート	RAC	6.1562
326	322	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1524
327	321	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.1481
328	323	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1388
329	324	アローン・イン・ザ・ダーク 2	ADV	6.1372
330	325	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.0925
331	282	TETRIS S	PUZ	6.0526
332	327	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	6.0434
333	326	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.9891
334	328	Race Drivin'	RAC	5.9571
335	333	ホーンテッドカジノ	TAB	5.923
336	329	戦略将棋	TAB	5.923
337	330	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
338	331	ゲームの達人 THE上海	PUZ	5.9
339	332	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.8947
340	334	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.8163
341	335	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	ACT	5.8076
342	336	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
343	337	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	5.7857
344	338	バーチャルカジノ	TAB	5.7826
345	339	ブレインバトルQ	QIZ	5.7826
346	341	フィッシング甲子園	SPT	5.75
347	340	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.7333
348	342	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.695
349	343	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
350	344	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.5806
351	345	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5767
352	346	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.4705
353	347	GALJAN(X指定)	TAB	5.4666
354	348	ゲイルレーサー	RAC	5.3816
355	349	麻雀鬼流島	TAB	5.3793
356	350	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.35
357	351	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.327
358	352	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	5.325
359	353	Break Thru!	PUZ	5.3225
360	354	ハイオクタン	RAC	5.3076
361	357	ダイダロス	SHT	5.2746
362	356	TAMA	ACT	5.2705
363	358	「占都物語」その I	ETC	5.25
364	355	FIFAサッカー'96	SPT	5.2307
365	359	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.2068
366	360	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.1888
367	361	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1034
368	362	ファーザー・クリスマス	ADV	5.0714
369	363	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0454
370	364	球転界	PIN	4.8965
371	365	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7777
372	367	HORROR TOUR	ADV	4.7368
373	366	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.7058
374	368	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.6521
375	369	結婚前夜(限定販売)	ETC	4.5428
376	370	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.4827
377	371	バーチャルバレーボール	SPT	4.3801
378	372	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.375
379	373	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.25
380	374	北斗の拳	ADV	4.0375
381	376	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	3.9285
382	377	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
383	378	熱血親子	ACT	3.9041
384	380	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	3.8846
385	375	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.8333
386	382	ハットトリックヒーローS	SPT	3.7691
387	379	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.7647
388	381	ハートビートスクランブル	ADV	3.75
389	383	ジョニー・バズーカ	ACT	3.4615
390	385	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.317
391	384	学校の怪談	ADV	3.3092
392	388	必殺！	ACT	3.258
393	387	ぱっぱらぱおーん	PUZ	3.2068
394	386	結婚～Marriage～	SLG	3.1869
395	389	カオスコントロール	SHT	2.6785
396	390	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.5384
397	391	デス クリムゾン	SHT	2.3707
398	392	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1818
399	393	痛快！スロットシューティング	ETC	1.8333
400	394	FIST	ACT	1.7142
401	395	カオスコントロール リミックス	SHT	1.2666

新 オレの推奨馬 Vol.9

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 千葉ちゃん

人呼んで「金髪の悪魔」編集者。次号をもってサタマガを引退。

野々村病院の人々

- ●エルフ
- ●'96・4・26
- ●6,800円(X指定)
- ●ADV

読者	8.7192
本誌	7.66

贋舎情報 野々村病院の人々 ひとくちメモ

エルフの記念すべきサターン参入第1弾ソフト。元はパソコンからの移植で、サターンではX指定ソフトとして発売。プレイヤーは悪名高き天才探偵となり、野々村病院で起きた事件の解明に動く。会話中に選んだ選択肢によって状況が変化していく分岐型の推理アドベンチャーで、マルチエンディングを採用。サターン版はオリジナル要素として音声が付加され、ハイレゾリューションで美しいグラフィックが堪能できる。

単なるHゲーじゃない！

アダルトゲームと言われている作品は世間からある種偏見を持たれがちだ。それは「18歳未満お断り」と区分けされているからこそ描写できる過激なHシーン(女の子が犯されるなんて当たり前)と、残酷なバイオレンスシーンが湯水のごとくモニターに映るからである。しかし「野々村病院の人々」はちょっと違う。もちろんお約束のシーンは当然あるし、心理的にキツイ描写もある。サターンでは「X指定」という区分けがされ、Hシーン見たさにプレイし始めた人も多いと思う。かく言う俺もパソコン版をプレイした動機はそれだ。しかし、やり始めるとHシーンもそこのけで、「犯人は誰だ？」「ハッピーエンディングへの道程は？」と真剣に推理している自分がいた……。このゲーム、やり込むとHシーンが単なるオマケのようにさえ思えてくる(ストーリーにはちゃんと絡んでいるのだが……)。ではなぜ当初の目的を忘れ、こんなに熱中してしまうのか？　それはシナリオの奥の深さと、コマンド選択によるマルチエンディングシステムの採用によるところが大きい。選んだ選択肢によっては登場しないキャラがいたり、見ることができないグラフィックが出てくる。それがハッピーエンドとなるか、バッドエンドになるかはすべてプレイヤーの手に委ねられている。これによりプレイヤーは主人公とシンクロし、悩み、考え、行動し、事件を解決していく快感が得られるのだ。

安直なシステムとつまらないシナリオはアドベンチャーゲームでは致命的と言える。もちろん綺麗なグラフィックで見せるHシーンだけのゲームも論外。そのくらいでソフトが売れるなら、現在発売されているパソコンのHゲームのほとんどがヒットしているだろう。プレイヤーもバカではない、過激なHシーンだけでは注目こそすれ、"遊ばない"のだ。また、「野々村」のキャラは「野々村」というオリジナルゲームのために作られたキャラである。一般ゲーマーの認知度もそれほど高くもないままサターンに登場したが、それが上質のシナリオによって魅力的なキャラに仕上がっている。「野々村」は「人気のアニメキャラを使用」したり、「有名声優を起用」するだけで、安直な作り方をしている作品が多くなってきている現在の状況に喝を入れるべく、すでに提示されていた1つのアンチテーゼに思えるのは俺だけだろうか？

マルチエンディングにより、意外な結末が数多く用意されている。

check! 1度のプレイでは真実は見えない!?

女の子たちは、それぞれ人には言えない秘密を持っており、それが事件解決への糸口となることもある。エンディングは約20種類にも及び、1回のプレイではすべてのグラフィックを見ることは不可能。アナタは何回目のプレイでハッピーエンドにたどり着けるかな？

お約束シーンもX指定の名に恥じないくらい登場。パンツのシワにさえこだわった描き込みにも注目してもらいたい。

選択肢を選ぶ時は注意が必要。運命の分かれ道になる重要な分岐も、さりげなく用意されている。よ～く考えよう。

最近の読者のコメントは？

X指定をただ利用しただけのソフトが多かっただけに、ちゃんと作り込まれたデキになっている。プレイするとX指定への考え方が変わるかも。(岐阜県・多田聡)18禁の推理もののADVというと、一見「EVE」のようだが、出てくる女性が個性的でやりがいもある。オススメ。(東京都・坂田仁)

開発スタッフからオススメのお言葉

発売前は最後の18禁と色物扱いされたり、「地味」とまで言われたことも……。その後本格マルチを完璧かつスマートに表現できたシナリオ・システム・CGの三位一体ゲームと評価され、今ではよく「地道」と言われます(笑)。(開発部長　下田)

【もういっちょうっ！】「たいっちょうっ!!」「ん？」「新世紀エヴァンゲリオンのイベントがぁ～……」「はいはいハチさん。また告知すればいいわけね。もう春休み！　3月26日(水)から4月6日(日)までの12日間、平日は10:30～19:00、土日は10:00から、ららぽーと船橋そごう4階催会場にて"新世紀エヴァンゲリオン ART OF GALLERY"を開催(03-3535-7570)。入場料は一般・大学1000円、中高生800円、小学生以下無料。現存する展示可能な作品を完全公開する最初で最後のビッグイベントだぞい」「いくいくいくいくぅ！」

⬇次回出走予定馬パドック情報

気になる新作ソフトが発売される中、今週は一休みの感じも。今回もランクイン前に最速のチェックだ!!

?着 シミュレーションズー

ソフトバンク／'97・2・7
5,800円／SLG

予想オッズ	6.43
本誌の平均点	5.33

木を立てたり、柵を作ったり、動物の餌を振り分けたりするのは楽しいんだけど、それぞれのアイコンを出すのがめんどくさい。そこにまた、アクセスがかかるので、かなりイライラする。また、肝心のフィールドでの動物達のグラフィックがショボイのも×。(京都府・四方光治・18歳) 29型TVで見ているが、それでも字が小さく感じられる。(静岡県・小林克子・32歳)

?着 SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1

セガ／'97・2・28
4,800円／PUZ&ACT

予想オッズ	7.14
本誌の平均点	5.66

なぜか「ペンゴ」だけデキが悪い。曲がアーケードと同じなのだが、どこかFM音くさい。他の収録ゲームは、ちゃんとPSG音してたのだが。それとタイトルにあったはずのSEGAロゴがない。そして妙にムズイ。スノービーがACT.1から速くて、賢い(ペンゴを追尾してくる)のだ。マークⅢ版から移植を願っていただけに、がっかりしました。(福岡県・宮崎興一郎・27歳)

?着 首都高バトル'97 土屋圭市&坂東正明

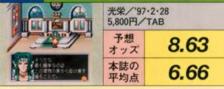
イマジニア／'97・2・28
5,800円／RAC

予想オッズ	7.71
本誌の平均点	6.66

カーレースというより、町中を走る、普通の車のような感覚が良い。レインボーブリッジ等の景色もドライブしている気分になれるし、車の走りもなかなかリアルに感じられた。でも作り的に中途半端な感じがするので、もっとそこら辺を追求してほしかった。また、コースが3つしかないのが残念。なによりドリフトボタンは邪道だと思う。(東京都・磯貝章夫・23歳)

?着 ふしぎの国のアンジェリーク

光栄／'97・2・28
5,800円／TAB

予想オッズ	8.63
本誌の平均点	6.66

ファンは必携ものです。ミニゲームも遊べるし、アドベンチャー風のイベントも豊富なので楽しめます。それに、ラブラブエンディングもあるので、繰り返しプレイしてしまう。(東京都・浅井雅子・28歳) フルアニメーションのオープニング、ラブラブエンディングをいつでも見られる配慮が○。(栃木県・坂田淑子)

場外馬券場 高級馬主の声

●サターンに「バイオハザード」が移植決定。AM1研の「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」……。なんか今年のサターンはゾンビづいてますな。(埼玉県・笹原啓司)
●「ダイナマイト刑事」。……あんな娘は助けたくねぇ。(鹿児島県・木村敬吾・15歳)
●セガとバンダイが合併したら、CMで「セ～バ～♪」と言うと思っていた俺。(東京都・高木宏)

セガサターンソフト総評

次号、新生エヴァ登場かっ!?

今週は復刻ものの新作ソフトが目立ったけど、次週はいよいよ新生エヴァが登場予定だ(といっても、まずはニューパッケージのほう。2nd Impressionは速報で)。また、完結を迎える「ガンダム外伝Ⅲ」の行方も速報で紹介予定だ。春に向けて、ますます読者レースに注目だぞ！

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.7798
2	2	セガサターンキーボード(セガ／9,800円)	9.2857
3	3	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2231
4	4	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.1503
5	5	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	9.0344
6	6	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800/2,900円)	8.8061
7	8	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	8.7346
8	10	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7369
9	7	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.6944
10	9	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.7317
11	11	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.6405
12	12	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.5265
13	13	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.4603
14	14	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	8.375
15	15	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.2165
16	16	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.0829
17	17	ファイタースティックX ZERO2(カプコン／3,900円)	7.8928
18	18	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.875
19	19	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.7608
20	20	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.629
21	21	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.3669
22	23	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.25
23	22	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	7.1451
24	25	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.9882
25	24	スクリーンマウント・サイト(セガ／1,200円)	6.9411
26	26	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.4568
27	27	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.873
28	28	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.5

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、先週に引き続き好評発売中の「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」だ。話題の新作は、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

引き続き「新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression」は何着だ？
【隊長さんの予想】ワシは先週6着で言うたな。今回も同じで。
【謎の予想屋の予想】オレは前より上。10着でいくぜ。

当選者 3/14号 3/14号予想「ファンタジーゾーン」は、両予想屋惨敗の初登場21着でした。正解者は全応募者の8.2156%の中、当選者3名は抽選の結果、北海道・戸島広也くん、岩手県・渡辺昌明くん、大阪府・池田祐子さんだ。おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本！)あげるぞ。今回は、先週に続き「機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者」の予想をしてもらおう。完結編のこの作品は、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

引き続き「機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者」は何点だ？
【隊長さんの予想】ま、先週と同じで。8.3695でいこかの。
【謎の予想屋の予想】俺はもうちょっと上に。8.7968かな。

当選者 3/14号 3/14号予想「重装機兵レイノス2」は、隊長さん超近似値の8.2で決着。それにならった近似予想者が多かった中、今回は神奈川県の神保雅洋くんと岡山県の宮田和也くんがピッタリ賞をマーク。二人にはソフト2本送るぞ。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

103 中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
『セガサターン読者レース』係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー&ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は3月20日(消印有効)だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 3/14号 3/14号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は福岡県・皆川秀樹くん、滋賀県・伊沢弘樹さん、埼玉県・磯部正樹くん、栃木県・島田紀子さん、宮城県・松本伸也くんの5名だ。おめでとう。

【一本やられましたわ】「たいっちょー！　サタマガへんっしゅーっぷチェーックっをーっ!!」「…………P.87の竹ちゃんのコメントを見とけや」「へっ？」「よくできてるから、思わず笑っちまったぜ」「……たいちょー。あのネタのこと、もっと突っ込んでもらいたかったですね、竹ちゃんに」「これからは竹ちゃんに書いてもらうか、サタマガ編集部チェーックよ」「たいちょう…クビがいくつあっても足りませんよ、そりゃ」「ちぇ」「待て来週っ！」

続報

原作・脚本・監督

長坂秀佳

を語る!!

サウンドノベルシリーズ第1弾「弟切草（1982年）」では原作を担当。代表作は映画「小説吉田学校」「ウルトラマンゼアス」、連続ドラマ「特捜最前線」「都会の森」「Jr.愛の関係」「学校があぶない」などで脚本を担当。「街」は共同執筆で原作・脚本・監修を担当。

- ●チュンソフト
- ●今夏発売予定
- ●価格未定
- ●CD２枚組
- ●サウンドノベル

チュンソフトからこの夏発売されるサウンドノベルシリーズ最新作「街」。先週は、その発表会風景や、中村光一社長インタビューなどを掲載したが、今週は続報第２弾として、原作・脚本・監督を務める長坂秀佳氏が「街」のすべてを語るぞ。

構想５年　最初は3カ月ぐらいで書けると思っていた(笑)

──今回の「街」は、「弟切草」の直後に構想が始まったそうですが、シナリオの大枠、複数の主人公で、渋谷を舞台にするという話はどのへんから出てきたんですか？

長坂■「弟切草」が終わった後、中村（光一）社長から、次の話が出たんですね。で、当然そのとき「弟切草２」みたいな話も出たんですが、どうせやるならパートⅡものより新しいものをやろうじゃないかっていう話になったんですね。その時に出たアイデアが３つほどあったんですが、その中で一番社長が乗ってきてくれたのが、渋谷の街で100人の人間が７日間同時に行動しているドラマをやりたいんだっていう話だったんです。まあ、７日間という設定は長すぎるから、その後５日間に修正されたんだけど、「街」というタイトルで100人のドラマというのは面白いね、ということになって早速シナリオ作りに入ったんですね。それで、まずはどういう話ができるかいろいろ案を練って、執筆に入ったわけなんですが、最初はどれくらいで書けますかねって社長に聞かれて、「まあ、３カ月ぐらいですかねー」っとか言ってたら、結果的に５年もかかっちゃって(笑)、迷惑かけっぱなしでしたね(笑)。ただ今回の「街」は本当に前例のない大執筆でして、一番多い時には20人ぐらいのシナリオライターが同時に書いていたほどなんです。で、撮影がやっと去年アップしまして、いま麻野さんをヘッドとするスタッフで仕上げに入ってます。本当に長い期間がかかりましたね。

──５年前というと、ハード的にそんな壮大な企画が実現できたのかどうか不思議なんですが、そのへんはどのようなお話だったんですか？

長坂■中村社長って、契約関係に関してすごくしっかりしていて、今回の執筆に入る前にちゃんと契約書を交わしているんですね。で、最近じつは契約書を見直してみたんですが、契約書に書いてあったタイトルが「CD-ROM新作」ってなってたんですよ。僕自身、最初からタイトルは「街」だって言ってたんですが、それはまだ僕だけの仮題だったんで、契約書には「街」というタイトルは記載されてないんですよね。でも、最初からこのソフトはCD-ROMでやるぞという中村さんの意志は明確に記されていたわけです。

街での出逢いが無限の分岐を提示する最新作「街」。5年かかったというシナリオはウソではないぞ。

雨宮桂馬 今までの刑事ものにはいない"おたく刑事"

──今回は主人公"100人構想"ということで、いま公開されている雨宮桂馬以外にも主人公がいるわけですが、そのへんはゲーム上で、どのような区別があるんでしょうか?
長坂■じつは「お楽しみに」ということで、そのへんはあまり言わないようにしているんですけど(笑)、各主人公に関しては、それぞれまったく違うストーリーが用意されていて、まったく違ったキャラクターの話になるということだけは言えます。最終的には、一定の時間軸とエリアの中で、その「街」の登場人物すべて(エキストラにいたるまで)が主人公になるドラマが見られるようにするというのが夢なんですが、その前段階としてまずは100人の主人公(つまり100のドラマストーリー)にまですることを一応のメドにしています。例えば、ひったくりがいて、ハンドバックが取られたとして、その事件が10人から20人だかの人間に影響してくるわけですよ。となると、さらに100人の体験は1000とか2000人とかに影響を及ぼすわけですね。今回は、例えば8人が合体して、八犬伝をやるというわけじゃなくて、1人1人が浦島太郎をやったり、桃太郎をやったりという感じで、独立して主人公として存在しているんです。だから、あるストーリーの主役をやっている人がいたとしても、他の人のドラマではただのチョイ役にしかすぎないわけです。
──今までのところ、"おたく刑事・雨宮桂馬"の渋谷爆破予告のエピソードが代表として公開されていますが、他の主人公だとそのへんは?
長坂■他のそれぞれのストーリーの主人公の全員が、爆破事件にはほとんど、というより全く関わってこないんですね。そんな事件が起こっているということすら知らずに自分の生活(自分のドラマ)を営んでいるわけです。ただ、例えば(爆弾排除のため)ドドドドって警官の集団が脇を走り去っていくとかいう現象はあるかもしれないし、ドラマが終わってからそれ(爆弾事件)を知るという人がいるかもしれないですね。
──雨宮桂馬というキャラクターは、どんなイメージからきてるんですか?
長坂■桂馬っていう名前は"ゲーマー"をもじってつけた名前なんですけど、このシナリオはうちの若い者が書いてるんですね。でもこいつがまだ若いせいか、無知ですっとんきょうで(笑)。でも、昔「特捜最前線」「刑事くん」なんかの刑事ものを200本以上も書いた僕から言うと、刑事の社会や警察機構のなんたるかを知らずに書いている部分が逆にすごくすごく新鮮に感じられるんですよ。刑事としてのヘンなところは直させたつもりですが、キャラクターとしての桂馬には、新しい感性の刑事像みたいなものを期待してほしいですね。

渋谷の街 世の流行(はや)り廃(すた)りが一番象徴的な街

──発表会の席上では、タイトルの「街」というものには、何か思い入れがあるとのことでしたが?
長坂■昔から"ぎょうにんべん"の「街」という文字が好きでしてね。「街」と「町」というように、文字によって、規模が変化する文字というのは、案外少ないですし、「世界」って一口に言うよりも、「街」って言うほうが、何かそこにドラマが感じられるんですよね。例えば、今回は渋谷を舞台にしたから、じゃあ今度は新宿で作ろうとか、池袋で作ろうとか、いろいろありえたわけだし、そういう意味でなら、タイトル的にも「渋谷」とか「日本」とか「東京」なんてのもありえたわけなんですね。でも、そんな具体的なタイトルよりは、「街」という言葉のほうが、僕には重みがあったんです。それから「街」という字は3つに分解できるところがすごいなと思うんですよ。じつはぼくの名前の「秀佳」の「佳」が「街」の中に隠されているという仕掛けになってるんですけどね(笑)。

──新宿とか池袋でなく、渋谷を「街」の舞台にしたのにも、何か意味がありそうなんですが、そのへんは、いかがですか?
長坂■「街」は、渋谷の街しかないって、それは最初からありましたね。渋谷っていうのは、ぼくが東京に出て来た時からずっと因縁の深い思い出深い街でして、今のパンテオンの地下で、まだ寄席とかやってた頃から馴染んでいた街なんですよ。当時は下北沢の近くにアパート住まいをしていて、電車で往復10円。撮影所に勤めてて、撮影所前の食堂であらゆるツケができたから、メシには困らなかったんですが、完成休暇というのがあって、三日連続休みになるときがある。すると金がないから1日100円で暮らす方法を考えるわけです。まず10円で渋谷へ出る。30円でニュース映画を見る。50円でパンとコロッケを食う。10円で帰ってくる(笑)。そんなことをしてた街。渋谷っていう街はいちばん「現代」を感じる街、「現代」がこめられた街だと思うんです。栄えれば栄えたなりに、衰えればまたそれなりに「現代」。新宿、六本木、赤坂、銀座……それらのどことも違う。ハチ公がいて、スクランブル交差点があって、そこにすごいドラマが交差してるんですよ。1日に何万にもの人が行き交う、渋谷はそんな街だと思うんです。今回は入れてないんですが、じつは渋谷の坂を謎解きに使った別のドラマも(次回用に)用意してあって、脚本は完成しています。スクランブル交差点からそれぞれ伸びていく道玄坂、宮益坂。そこにもよく見ると何かがあるんじゃないかって思えるような。
今回の「街」では、各話を担当執筆したライター全員が、うまく渋谷を取り込んでいて、各話各話でいい味を出しているんです。一時は渋谷じゃなくて、三軒茶屋とか二子玉川とかにして、多摩川にも行けるような場面の変化を設定しようかなんて考えたり、いっそのこと架空の街にしちゃおうとか、いろいろアイデアはあったんですがね。渋谷の街は5年経っても時代の最先端にいたし、また5年の間に渋谷の街もだいぶ変わってきましたよね。でも、渋谷は時代から取り残されるようなことはなかったし、やっぱり「街」は渋谷にして良かったなって思っています。

シリーズ 来年度分、再来年度分も進行中……

──最後に、長坂さんから「街」の楽しみ方とか、見てほしい部分、それとユーザーの方にメッセージなどを。
長坂■ゲームの具体的な楽しみ方についてはプロデューサーの浅野(一哉)さんにお任せしている部分なんです。ぼくは自分を最初に面白いドラマ(ストーリー)を作って提供する役割だと思っています。どう遊ぶかを考えるのは麻野プロデューサーの腕であると。ですが、今後2作、3作、4作とシリーズ化していくうちに、今度はオレにプロデューサー・監督まで全部やらしてくれって言うようなことがあるかもしれないですね(笑)。今回の各シナリオの話をするなら、すべて映画館に出してもひけはとらない水準になっていると思います。これが映像になったら、もっと良くなった。ハッキリ言って映画以上です(笑)。それだけ良質のものになっていれば、小説にしようが、映画にしようが、ゲームにしようが、どういじったって面白くなっちゃうものだと思うんですね。ぼくら(この「弟切草」チーム)は、いつも世界初の試みを目指して頑張っているから、絶対に損はさせません(笑)。値段の8倍以上はお得です(笑)。アメリカでは"ハリウッド(映画業界)とシリコンバレー(コンピュータ業界)の結婚"と言うそうなんですけど、日本においてはこの作品がその大きな第一歩となるはずです。今回はぼくの親しくしている製作会社に任せたわけですけれど、スタッフ全員、今度の仕事に大変な誇りを持っていますよ。このゲームは、100人主人公、100ストーリー(メインだけで、サブストーリーはその10倍以上)を目指します。100の次は200、300…スクランブル交差点に映っている群衆の一人一人すべてが主人公になるまで、永遠に膨らむゲームです。ぜひご期待ください。

次週は監修の麻野一哉氏が街を語る

YUSAKU&NAGIの

いくぜ！レッドゾーン！！

1/60モーションも完全再現！

決してハデな動きは見せないものの、一歩一歩確実に前進しつつあるサターン版「ラスブロ」。前回はトミーと洋子を中心に状況をお伝えしたが、今回は見てのとおり優作とナギの開発中画面をメインにお届けしよう。「なんだ、またキャラだけか」などど思っているキミは気が早過ぎ。背景を絡めたキャラを早く見たいのは山々だが、まずはキャラクターのモデリング、そして武器を含めたモーションの全てがサターンで完璧に動くようにならないと……という開発スタッフの心意気がヒシヒシと伝わってくる。その武器が「ラスブロ」の命であるということは、開発者ならずとも、「ラスブロ」に魅了された多くのファンならわかるはずだ。まだほかのキャラクターの開発状況に関しては未確認だが、今後も情報が入りしだい追って本誌でも紹介できるはずだ。

写真を見てもらえばわかるよう

モーションと動きに関してはアーケードと同じ１／60を目標に開発が進んでいる。キャラだけでも相当なポリゴン数だけに、どう背景の処理をするかも問題になってくるはず。

工藤 優作
YUSAKU KUDO

ライダースーツに身を包んだ主人公格のキャラ。三節棍という多関節武器を振り回す。

もちろんアーケード版にあった技は全てサターン版に入る予定。操作感なども、そのまま移植されるだろう。サターンの限界に挑戦!?

アーケード版では？

三節棍を絡めた技以外でも、ショルダータックル・フルチューンなどの体当り攻撃が最高に気持ちイイ優作。特にショルダー～などは視点の切り替わりが激しいので、果たしてサターンで再現できるのか心配!?

LAST BRONX

●セガ●初夏発売予定●価格未定●対戦格闘ゲーム

東京番外地

完成度:STEP1（アーケード完全移植への道）15%

まずはアーケード版の完全移植を目指すべく、着々と開発が進んでいるサターン版「ラストブロンクス」。その最新情報を一挙公開するぞ！

サターン版最新画面公開!!

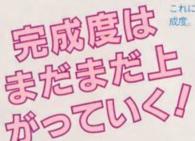
三節棍を振り降ろす俊作。まだモーションブラー効果は入ってないようだが、後に入るだろう。

アーケード版では?

一度浮かされたら大ダメージ必至のナギ。大会での使用率も高く、そのグラマラスなボディから同性のファンも多い。特徴的な技として、しゃがみながらのG連打などがある。

この時点でもかなり高いクオリティを誇るキャラモデリング。テクスチャーの質感などもアーケード版と比べても全く遜色ない。

第一目標はAC版完全移植!

に、キャラのモデリングは現在このレベルまできている。参考にということでアーケード版の写真も掲載しておいたが、現状での再現性がいかに高いレベルであるかがわかるはずだ。ちなみに前回紹介したトミーと洋子を含めた今回の2キャラは、サターン上でコマンドも受け付け、簡単な対戦なら可能とのこと。当然、判定などの微調整はまだだろうが、早くサターン上で動く「ラスプロ」を見てみたいものだ。まず目指す目標は、アーケード版完全移植!

これに背景が付けば、見た目には完璧と言える完成度。しかし、そうも簡単にいかないのが現実だ

ライターからひとこと

ラスプロのスゴイとこはキャラの動きだと思うんだ。あの息遣いが聞こえそうな動き、木刀で吹っ飛ばされた時の「普通死ぬだろ」的な技の重さ。サターン版はアーケード版のあの「重さと動き」を感じさせることができるだろうか、期待したい。サターンであの感覚が味わえるなら夏までだって余裕で待つね。(ポン吉)

完成度はまだまだ上がっていく!

豊饒 梛
NAGI HOZYO

西洋版十手のようなサイという武器を使用する女性キャラ。動きがすばやく連続技が得意。

美しい薔薇には刺がある

YOKOとTOMMYはこんな感じです!

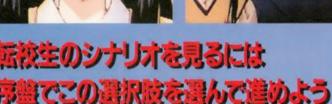
前回紹介したこの2キャラだが、その後はどうなってるの? という素朴な疑問を持っている読者のために、最新の洋子&トミーをお見せしよう。あまり大幅な変更はないものの、さらにアーケード版に近づいているのがうかがえる。武器の動きも含んだ基本的なモーションも入り、御覧のようにコマンドも受け付け、闘わせることも可能。完成度的にはかなりのレベルと言えるだろう。

さて問題はそのほかのキャラ及び背景、そしてユーザーが待ちこがれているオリジナル要素についてだが、残念ながらまだ現在では何もわかっていない。要望などがあったら、励ましのお便りとともに送ってあげるとイイかもね。というわけで、続報に期待!

今後の動きに期待せよ!

サブタイトルで明らかにされる
転校生の謎

転校生のシナリオを見るには序盤でこの選択肢を選んで進めよう

発売されて１週間が経つので、多くの読者が着々と達成度を上げていることだろう。そこで、今回は本作のキーポイントとなっている山岸マユミのシナリオを見るためのポイントを紹介しよう。マユミのシナリオは大きく分けて、今回紹介する２つが存在する。２つのうち、特に重要なのは「福音を呼ぶための資格」。このシナリオでマユミの秘密が明らかになるのだ。さらに、このシナリオをクリアしたときに限って、エンディングで氷上恭子さんの「君が君で生まれた理由」が流れ、通常よりも長いエンディング（しかも、グラフィックもオリジナルのもの）を見られるといった豪華なものだ。今回の紹介では、前半の選択肢のルートと、後半でどの選択肢を選べばいいかというヒントを載せておくので、プレイするうえでの参考にしてほしい。

右の２本のシナリオは前半の選択肢を選ぶルートが全く同じ「これだけの本、１人で読むの？」まで）。最初の使徒との戦闘からシナリオによって、どの選択肢を選ぶかが異なってくる。後半の選択肢のルートに関しては、右頁の本文のヒントを参考にしてほしい。

「そうじゃないよ、ケンスケ」

「うん、まあ、結果的には…」

「転校生かぁ……」

「誰も見ない」

「たまには図書館へでも行ってみようかな」

「本を拾うのを手伝おうかな」

「これだけの本、1人で読むの?」

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

完成度 100%

●セガ●発売中（３月７日発売）●6,800円●アドベンチャー●シングルCD付き

マユミエンディング ワンポイント・アドバイス

本文中に提示してるヒントでこのシナリオは見れると思うけど、それでも見れない人は、「戦闘シーンで近距離戦を選択して、マユミのイベントが自動発生するまでわざと負け続ける」「本屋の前でマユミに会う」「授業中の質問に正解する」「地球防衛バンドにマユミを誘う選択肢で、無理に誘わない」という点を確実に達成してみてね。他にもフラグはあるけど、あとは自力でがんばろう。無責任なようだけど、自力で達成したときの方が感動は大きいと思うよ。

「悲境、切り開いて」

本屋の前で……

偶然、本屋の前でシンジと会うマユミ。

熱唱するマユミ

駆けつけるマユミ
そんなマユミにシンジは……

通常シナリオではマユミが普通の転校生として、シンジ達と知り合う、いわばマユミシナリオのノーマルバージョン？みたいなもの。シンジと仲良くなったマユミはシンジに説得されて地球防衛バンドに入る。新しい仲間との交流を深めるが、使徒が再び攻めてくる。苦戦するシンジの下へ駆けつけるマユミだったが……。これが大まかなあらすじ。このシナリオを見るポイントは、まず、最初の使徒との戦闘で、2人で出撃。近距離を選択してわざと負け続ける。すると自動で転校生を助けるイベントが発生。戦闘後はネルフ本部へ行く選択肢を。授業中の質問にも正確に答える。地球防衛バンドへの誘い方は彼女の控えめな性格を考慮しよう。普通にプレイしていればこのシナリオのだが…。

使徒襲来と同時期に転校してきた山岸マユミ
彼女の秘密は、以下のシナリオで明らかにされる……

戦闘中にマユミが……

腹に異常を感じるマユミ

シンジと話している最中に腹部に異常を感じるマユミ。この腹痛は一体？

この回想？シーンは…

腹部の痛みがピークに！マユミの中で何が起きているのか？

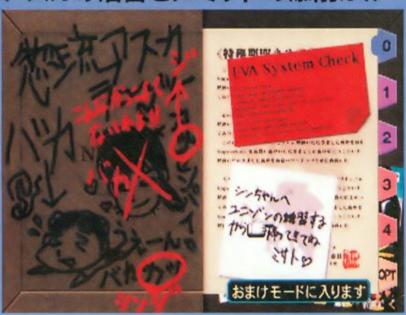
マユミが腹痛で苦しみだした！

この後の展開は君の目で!!

このシナリオが本作での目玉となるシナリオだ。自分に似た性格のシンジと仲良くなるマユミ。だが、たまにおきる腹痛にマユミは何か不安なものを感じていた。そして使徒再来。苦戦するシンジを目の前にして、マユミは自分の中の秘密に気づき始めた……。このシナリオを達成するポイントは、最初の戦闘で単独で出撃。近距離戦で転校生を助けるイベントまでわざと負け続ける。後は上記のシナリオとほとんど同じ。マユミと本屋の前で会い、授業中の質問にも正解し、地球防衛バンドに無理に誘わないようにする。その後の戦闘後のシーンでも、とにかくマユミに好かれるようにしてみよう。

「福音を呼ぶための資格」

続々見つかるオマケ要素！ キミはいくつ見つけた？

アスカの落書きにミサトの添削が!!

以前紹介した、ネルフファイルのアスカの落書き。あの落書きに間違いがあるのに気付いたかな？　あの落書きにはまだ秘密があって、達成度が増すと、アスカの落書きにミサトが赤で添削するのだ。そんなに難しい条件じゃないので、気付いたら添削されてるパターンが多いだろう。

ポリゴン・エヴァをあらゆる視点で観賞できる、ポリゴン・ヴューワーモード

戦闘シーンで滑らかな動きを見せてくれるエヴァと使徒。そんなエヴァと使徒をあらゆる角度から観賞できるのがこのモードだ。カメラ視点を変更するだけじゃなく、拡大、縮小、さらには目的のキャラに好きなアクションをさせることもできる、かなりお得な内容になっているぞ。

エヴァや使徒を動かして楽しもう！

リアルタイムでゆっくり観賞できなかった戦闘中のポリゴン・エヴァをここで観賞できる。アクション選択ではどこで使われていたのかわからないアクション・ポーズもあるけど、これは何？

キミはユニゾン何パーセント？

SDキャラがカワイイ ユニゾン・ゲーム

オマケ要素の中では目玉的な存在なのが、このユニゾン・ゲーム。ルールはいたって簡単。アスカの動作に合わせてミサトが指示するボタンを的確に押していくだけだ。1ラウンドが終了したら正解数と失敗数が表示され、プレイヤーのユニゾン%が表示される。ただし、アスカも間違えることがあるので、ユニゾン100%を目指すのはかなり至難の業かもしれない。ちなみに、タイトルになっているユニゾンとは、テレビ版の「瞬間、心合わせて」でアスカとシンジがゲーム同様の特訓をしていたところからつけられたもの。服装もテレビ版のときと同じなうえに、背景にカレンダーまであるという懲りようだ。残念ながらユニゾン・ゲームの発生条件は現段階ではまだ明らかにされていない。さらに、このゲームにはまだ隠されている要素があるらしいのだが……？

まずは達成度を上げることに執着してみよう。

めざせユニゾン！特別強化訓練!!

これは、いかにアスカと一緒の動きをしてユニゾン度を高めるかというゲームです。最初にアスカがお手本をみせます。その時に動き、タイミングを覚えて、アスカと全く同じアクションをしましょう。

条件を満たせば、ネルフファイルにユニゾン・ゲームの項目が。そんなに難しい条件じゃないので、もうプレイしてる人もいるのでは？

ゲームが始まる前に、アスカがお手本を見せてくれる。お手本では簡単そうだけど……。

おまけ・ゲーム ワンポイント・アドバイス

ユニゾン・ゲームの条件？　ごめん、それはまだ秘密なの。ちなみにオマケ要素は他にもまだあるよ。例えばユニゾンゲームに○○め○○版があるとか、マ○に○○！とか、○○○○モードとか。ポイントは……、とにかく本編をやり込むこと、だ!!

4年間の沈黙を破り 伝説のシューティングが姿を現す!

セガの16ビットゲーム機メガドライブに発売され、ユーザーを興奮の渦に巻き込んだ「サンダーフォース」シリーズ。その最新作が、ついに登場する。横スクロールという基本スタンスはそのままに、サターンならではの演出がなされた「サンダーフォースV」。まずは第一報として開発中の画面をお見せしよう。

THUNDER FORCE V

サンダーフォースV

SPECIAL REPORT 特報!!

●今夏発売予定
●価格未定
●全年齢推奨

RVR-01

人類救済の鍵を握るプレイヤー機"ガントレット"。冥王星外部で発見・回収された戦闘兵器Rynex（前作「サンダーフォースⅣ」の自機）の残骸から産み落とされた有人超高機動小型戦闘機である。

西暦2150年、人類の生存を賭け特殊戦闘機部隊による作戦が開始された

SPECIAL COMBAT TEAM "THUNDER FORCE"
Refined "Vasteel" Replica. RVR-01

"GAUNTLET"

物語は西暦2016年、冥王星外部に送られた無人探査機が、人類外の手によって建造された物体を発見したことから始まる。持ち帰った物体を政府が調査した結果、現人類を遥かに凌ぐ科学技術によって造られた戦闘兵器の残骸であることが判明。偉大なる者共が作りし鉄塊の意――Vasteelと呼ばれることとなる。人類は、Vasteelのオーバーテクノロジーを解析。数十年後には機械群の開発を行う人工島「バベル」と、管理システム「ガーディアン」を建造する。人類はその恩恵により、他惑星への移住計画までをも推し進められるようになっていった。そして西暦2145年。

突如自律意志を得たガーディアンは人類へ攻撃を開始。人類は人口の1/3を失う。残された人類は全力を挙げ有人小型戦闘機「RVR-01」を開発。特殊部隊「サンダーフォース」を結成。バベル及びガーディアンの破壊へと向かうのであった。

サンダーフォースシリーズ最新作の

ゲームのタイプは、シリーズ作の「サンダーフォースⅢ」、「Ⅳ」と同様、２Ｄ強制横スクロールというオーソドックスなもの。特に基本的なシステムは、「Ⅳ」を継承し、ステージ中に次々と登場する敵や、巨大ボスとの激しい戦闘が繰り広げられることになる。ステージ構成も同様で、いくつかのエリアに区切られた１つの惑星（今回は地球）を舞台に戦闘が展開する。ステージの順番をセレクトするシステムも健在。ただし、全何ステージとなるのかは現時点では未定だ。

パワーアップ方法も、シリーズのファンにはおなじみのもの。つまり特定の敵を破壊することで、アイテムが出現。それを採ることで武器が増加／パワーアップしていくこととなる（詳しくはウェポンセレクトの項を参照）。得点システムとしては、敵を高速でせん滅することで得点が増す「ハイテンポボーナス」が導入されている。ゲームが上達するほどに、得点が上昇曲線を描いて増えていく、シューティングマニア泣かせ（？）のシステムだ。

シリーズ中最大の進化となるのが、ポリゴンの採用だ。「Ｖ」では、自機ガントレットを始め、敵キャラクターや背景などの描画には、ポリゴンが使われている。いままで実現できなかったキャラクターや背景の動きなどが実現されている。また、ステージ途中での視点変更による演出も用意される予定だ。

開発中のステージからの１シーン。背景の６角形の板が螺旋状に回転しているといった演出が。

実験的にポリゴンで描かれた巨大ボス。羽をはばたかせるといった細かなモーションもある。

極限での選択ウェポンセレクトシステム

サンダーフォースシリーズに、一貫して受け継がれているのが、この「ウェポンセレクトシステム」だ。自機には標準装備として、前方攻撃用の「ツインショット」と、後方攻撃用の「バックショット」が用意されている。この２種類の攻撃に加え、アイテムによって装備される「ウェーブ」、「フリーウェイ（いずれも仮称）」、「ハンター」と、計５種類の武器が登場する。これらの武器は、プレイヤーが任意で切り替えることができる。すべての武器を局面ごとで使い分けることが、ゲームの難易度を左右することとなるのだ。

また、クロウと呼ばれる自機の周りを巡るオプションを最大３個まで装備することが可能だ。クロウ自体は、敵の通常弾を消すことができることに加え、パワーアップアイテムを兼ね、装備しているクロウの数によって、自機のショットパワーが３段階に強化されてゆくようになっている。

TWIN SHOT

LEVEL

TWIN SHOT

BACK SHOT

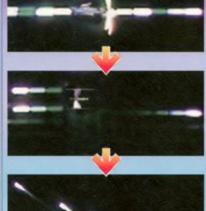
WAVE

障害物を貫通して直進するショット。パワーアップすることで波動の幅が広がっていく。

HUNTER

HUNTER

敵を追尾する誘導弾を３発同時に発射。１発ごとの弾の威力は低いが、高速かつ敵を確実に捕捉するので、非常に信頼度の高いショットである。

鼓動を聞け!!

新たなる力!「オーバーウェポンシステム」

「サンダーフォースV」となって新たに加わった攻撃システムとして、「オーバーウェポン」がある。これは、画面左下のメーターを消費することで、装備しているショットの超強化バージョンを撃ち出すもの。下の写真を見てもらえればわかるように、非常に派手かつ強力な攻撃方法となっている。

使用条件としては、クロウを1つ以上装備している(ショットレベル1以上)ことが必要とされ、メーターの残量分だけ使用することができる。メーターは時間を追うごとに回復していくのに加え、他の回復方法も用意されているらしい。

HUNTER [OVER WEAPON]

通常は球状であるショットがレーザーのように変化して弾数も増加される。

TWIN SHOT [OVER WEAPON]

前方に稲妻状のショットを発射。貫通能力も有するようだ。現開発段階では「サンダーソード」と呼ばれているとのこと。

「TO BE CONTINUED」の約束を守らなきゃいけないでしょう

「サンダーフォースV」開発スタッフ インタビュー

「前作『サンダーフォースIV』が"続く"で終わってるんですよ。もう、早く出さなきゃいけないと思いながらも5年近くも年経って(笑)」と新井開発室長は語る。いよいよ始動した「V」開発の舞台裏をインタビューで探る。

今回インタビューにお答えいただいたスタッフの面々。写真奥から開発室を統括する新井氏、プロジェクトリーダーの田中氏、広報を担当する石川氏。

新井 スタッフも数タイトルを開発し、環境に慣れてきたので、そろそろかと。

編集部 シリーズらしさと言うのはどの辺りに生きてくるのでしょうか。

新井 結局シューティングですので、自機に関するレスポンスですね。プレイして、コンコンって武器を選んで画面で切り替えてくっていうところがシリーズを通しての面白さ、命ですから。

編集部 ポリゴンを使うことで、スプライトを使ったシューティングと、どのように変わってくるのでしょうか。

新井 どちらかというと、あまりギャップが出ないように。そこで差別化するんではなくて、ポリゴンになっても"パターンゲー"と同じようなリアクションでプレイできる方がいいと思うんですよ。

編集部 では、ユーザーにしてみれば、今までと同じ感覚で楽しめると。

新井 そうですね。3Dゲームというのは、自由度が高い反面、何をしていいのか解らないというのがあると思うんです。そこが魅力でもあるんですが、それでストレスが溜まってもしょうがない。そういう面では、2Dに徹する方がゲーム展開がわかりやすい。だから、基本的には2Dで行く方向で考えています。

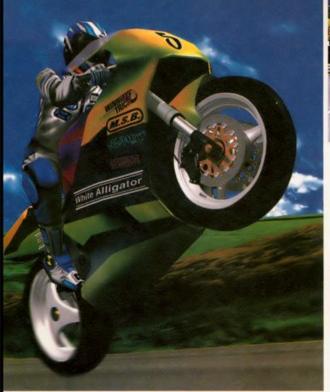
田中 その一方でポリゴンを使うのは、好きなところから好きな様に見られるっていうメリットがあるから、それを演出面で最大限に生かそうと考えているんです。ボスの登場時とか、ゲーム中で演出的に上手く見せられないか試しています。

新井 シューティングだから難しいとか、遊べないという先入観で触らないのはもったいないと思うんです。このシリーズがマニアックと言われているのは、難易度が高かったりという点もありますけど、グラフィックやサウンド、バックストーリーが玄人好みってだというもあると思うんです。そういった部分に興味を持って、「V」の世界観を感じてもらえたら嬉しいですね。

編集部 開発は順調ですか。

新井 現段階では40%程度なんです。開発側としてはできるだけ完成したものを見てもらいたいのですが、見たいというユーザーさんの声には応えたい(笑)。それでゲームショーに出展しようとがんばっていますので、期待してください。

シューティングにこだわるテクノソフト

メガドライブの時代から、数々の名作ソフトを世に送り出し、根強いユーザー人気を誇るテクノソフト。その所在地は九州の佐世保市である。開業時期は古く、1980年2月に「佐世保マイクロコンピューターセンター」として設立したことに始まる。以降、パソコン用のOSやゲームソフトを次々と発表し、ユーザーに「九州にテクノソフトあり」と言わしめることとなる。コンシューマ用ソフトとしては、1989年に、メガドライブ用の「サンダーフォースⅡMD」が初作品。九州圏内から有力なクリエーターが集う所でもある。自社ビルは佐世保湾が一望できる高台の上にあり、そんな景観がビジュアルに生かされているのかもしれない。

マンクスTT SuperBike

いよいよSS版「マンクス」発売間近！　マシンの基本挙動、ラクシーコーストを早くも徹底攻略！

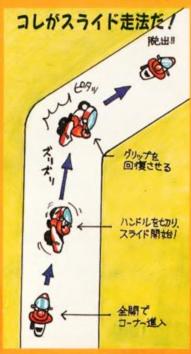
●セガ●３月14日発売予定●5,800円●レーシングゲーム
●レーシングコントローラー／マルチコントローラー対応

ついにサターン版完成!!

発表から数カ月後には発売という、驚きのスピード移植のサターン版「マンクスTT」。その前から開発していたとしても、希にみる短期間での移植といえるだろう。気になる移植のデキも前号のレビューにもあるように決して悪くない。あのバイク型キャビネットがあればアーケードそのままといっても過言ではないほど「マンクスTT」としての完成度は高い。ということで、アーケード版でも通用するSS版の攻略法を解説していこう。できればアナログコントローラーでチャレンジしてほしい。

アナログデバイスにも完全対応
プレイはぜひアナログで！

MANX TT Super Bike 攻略編　すべてはコレが基本!「スライド走法」をマスターする

まずは基本ともいえるコーナリングテクニックからマスターしていこう！

ドリフトではなくスライドだ

アーケード版では、両コースとも６速全開走行が基本だ。なぜキツいコーナーを６速全開走行できるの？　という疑問があるだろうが、それはこのスライド走法によるためで、うまく利用すればTTコースのシケインも全開でクリア可能になる。

やり方だが、まずコーナー進入時に全開のままハンドルを切る。するとマシンはインに向きつつアウト側にスライドを開始するので、コーナー出口にマシンが向いた時点でハンドルを戻し、マシンをグリップさせてやる。すると自然と出口に向けて立ち上がってくれる、という寸法だ。タイムアタック時には不可決なテクなので、左の表と右の連続写真を参考にしてぜひモノにしてほしい。

スロットル全開のままコーナーに進入し、ハンドルを切ってスライド開始。スロットルは終始全開にするのがポイントだ。

コーナー出口が見えたら、すかさずハンドルを戻してマシンをグリップさせる。決してカウンターステアではなく、戻すだけでOKだが、車速やサターンモードではマシンによっても差が出てくるぞ。

そしてコーナー脱出。なるべく直線的に脱出できるようになれば一人前(!?)。連続コーナー群では、次のコーナーへそのまま飛び込むつもりのライン取りを心掛けよう。これがスライド走法だ。

まずはアーケードモードで1位になろう！
LAXEY COASTの攻め方

それでは、早速ラクシーコーストの攻略法を見ていくことにしよう。アーケードモードを元に解説するが、基本的にサターンモードでも同じだ。

何より重要なのはスタート。そして、終始全開で走行することを忘れないこと。右はアーケードモードでの目標タイム。とりあえずはこのタイムを目指して走れ！

アーケードモード基準タイム	
1 LAP	58" 00
TOTAL	2'55" 00

緩やかなコーナーが続くハイスピードコース。しいていえば、中盤にある連続コーナー郡が難所だが、スライド走法を使えば問題なく全開クリアが可能。あとは最終コーナーをいかに速く脱出できるかどうかだ。

1 ロケットスタートを決めろ！

回転数を1万回転（メーターの10の目盛り）に合わせてスタートを切るとロケットスタートが可能。タイムアタック時に限らず、ロケットスタートは必ず決めよう。

スタート直後だというのに、いきなり100キロオーバーだ。凄い！

2 ムダのないラインを！

前半の高速コーナーはインとインを結ぶようにムダのないラインを走る。ジャンプはまっすぐに！

ジャンプはコース右側からまっすぐに飛び、そのまま直線的にトンネルへ進入。

3 インベタで走れ！

この左高速コーナーはなるべくインベタで走ろう。不用意にアウト膨らむとロスになるぞ。

壁へ接触しないように注意してインを攻める。アウト側へ膨らまないように！

4 クイックにターンしよう

この右、左と続くコーナー地帯は特に後の左でつまづく人が多いのだが、スライド走法なら実に簡単にクリア可能だ。ラインは特別意識する必要ないが、イン・イン・ミドル程度でイメージするといい。もちろんアクセルは全開だ。

最初の右はインをできるだけ突く。ただし、勢い余ってインの壁に接触しないように！

続く左はスライド走法でクリア。スライド量は最小限にして、なるべく早く立ち上がろう。

5 立ち上がり重視で！

最終コーナーは理想を言えばインベタ全開。だが、バンクさせている時間が長いほど失速してしまうために、スライド走法の要領で何度かスライドを繰り返そう。ハンドルを切っている時間をできるだけ少なくするのがポイント。

ハンドルを切ると全開でも少しずつ失速してしまうため、膨らんでもスライド走法を使った方がいい。

ココはアザーカーと最も接触しやすいコーナーの一つ。ここでの失速は次の直線の伸びに影響するぞ。

サターン版「マンクスTT」プロデューサーに聞く
「マンクスTT」の醍醐味！！

サターン版「マンクスTT」完成記念として、プロデューサー菅野豊氏に「マンクス」の醍醐味を聞く！

私はアメリカにいた頃バイクに乗っていて、延々と続く南へのまっすぐな道路を飛ばしたり、海岸線をツーリングするのが大好きでしたる「マンクスTT」はテクニカルなサーキットというよりも、こうしたツーリング的な感覚があると思うんです。ひたすらバイクをぶっ飛ばす、という感覚が楽しめるバイクゲームがあったらいいな、と思っていたのです。

サターン版「マンクスTT」では、この点を再現することができたと思います。そしてアーケードにもあったスピード感、爽快感!! これがこのゲームの基本。この点を家庭用でいかに再現するか。それぞれのコースをどれだけ再現できるか、この2点が特にこだわった部分です。

操作感覚に関しては、アーケードのバイク筐体のコントローラーだけは家庭用で再現できないので……。パッドからの入力でおもしろく遊べるようにする、これを追求していくうちに今の形になりました。マルコンでは微妙な倒し込みの操作、ノーマルパッドではデジタルらしいダイナミックな操作が実現されています。最初はできるだけ同じになるように心掛けていたのですが、それぞれ特性が違うので、片方がよければもう一方が……という感じでした。それなら、ということで、それぞれのパッドの特徴を生かした現在の操作系に落ち着いたわけです。

サターンモードや2種類のスーパーバイクの登場などウリはいろいろとありますが、特に実写映像を編集したムービーは必見です。スズキとホンダから映像を提供してもらって、ビジュアル的にインパクトのある映像に編集しました。見ごたえのあるムービーに仕上がったと思います。あとは羊。あのBGMと効果音が大好きです。気合いを入れてプレイした後、無性に羊モードで遊びたくなるのは私だけでしょうか？

このゲームはスピード感を感じられるように、との思いを込めて開発しました。特にエネミーライダーとの駆け引きに慣れれば、さらなるスピードの世界を目指せます。私の一番好きなところはTTR/Mの木陰から始まる下り坂。あのジェットコースターにも似た感覚を、皆さんにもぜひ味わっていただきたいです。

スピード感と爽快感にこだわりを持って作りました…菅野 豊

中盤ステージを紹介!!

●セガ●今春発売予定●価格未定●シューティング●全年齢推奨

MISSION4

眼下の敵を掃討せよ！

ミッション3で分岐したステージがいったん合流。地上に向かって急降下しながらの交戦となる。雲間から現れる敵を狙い撃て!!

雲の下に敵が隠れていることも。動き回って捕捉せよ。

中ボスクラスの巨大な敵機が次々と出現。砲撃を食らう前に破壊するのだ。

TARGET is

自機とすれ違うように上昇していく巨大弾道ミサイル。弱点は最上部に取り付けられた稼動砲台だ。

MISSION5a

翼端に迫る岩塊!!

ミッション3でジャングル面をセレクトしていた場合に到達するステージ。周りを岩壁に囲まれた渓谷で戦いが展開される。空中、地上からの攻撃に気を取られていると、岩壁に接触してダメージを受けてしまう。微妙なコントロールで切り抜けろ！

渓谷の合間とはいえ、敵の攻撃の手は緩むことはないのだ。

容赦なく自機に迫り来る障害物。軽い接触ならノーダメージだ。

TARGET is

地上を爆走する戦艦。すべての砲台を破壊することで弱点のミサイルランチャーが出現。

4月25日発売決定!

かきゅうせい
下級生

しかも…ディスク3枚組!

特報!! SPECIAL REPORT

●エルフ●7,800円
●恋愛ゲーム●18歳以上推奨

サターンオリジナルイベント画面、初公開!

何度かに渡ってお伝えしてきたサターン版「下級生」の発売日が4月25日に早くも決定したぞ! さらに、なんとディスク3枚組で発売されるという豪華さだ。「下級生」はグラフィックの豊富さも魅力の1つ。サターン版のオリジナル・イベント画面を含め、パソコン版を完全移植するために3枚組になったと思われる。さらに、今回はサターン版オリジナルイベント画面を初公開! サターンでは規定によってH描写の表現に一定の制限が設けられているが、サターン版「下級生」ではパソコン版の雰囲気を壊さないよう、忠実な移植が施されているぞ。

※画面は開発中のものです。

サターンでも、ここまで見せます！オリジナル・イベント画面はこうなる！

サターンオリジナル

今回、載せているイベント画面は正真正銘、サターン版のもの。なんとも羨ましいようなイベントばっかりだが、こういったイベントは実際のゲーム中では目当ての女の子と仲良くなっていくと発生する。

●舞台となる卯月町には時間の流れが存在する●

この卯月駅からは、葉月町という町まで移動できる。葉月町には横島ナンパ遊園地や、南国アフリカパーク、まんぼう亭水族館といった施設がある。うまくスケジュールを立て、マンネリ化をさけよう。

主人公が生活することになる卯月町。この町には、主人公が通い、女の子との出会いの場となる卯月学園や、様々なデートスポットがある葉月町に行く時に使うことになる卯月駅、アルバイトでお世話になる喫茶「土下座」など、数多くの家や店が存在する。これらの学校や店には開いている時には自由に出入りできるのだが、店に入る（出る）建物で他の階へ移動するといった場合に一定の時間が進む仕組みになっているのだ。時間が進んでいくとグラフィックも時間に合ったものに変化するぞ。

卯月町学園（夕方）

卯月町学園（夜）

サターンオリジナル

サターンオリジナル

アダルト描写はどこまで再現される？

ココが気になる

今回、初公開となったオリジナル・イベント画面。パソコン版をプレイしたことのあるユーザーが見れば、その移植のデキに納得できることだろう。オリジナルにあった♡なシーンも、サターン版ではギリギリの表現でオリジナルのグラフィックが描き起こされているので、ご安心を。むしろ、直接的な描写を避けてなお官能的に見せるためのアプローチがとられており、パソコン版をやった人でも新たな楽しみ方ができるというのは喜ばしい。開発部部長である下田氏のいう「より煽情的に綺麗にみえる表現」なのだ。

グラフィックがリメイクされているとはいっても、サターン版にはそれを補って余りある要素があるのを忘れていないかな？そう、女の子が音声で喋るという点だ。これはすでにパソコン版をプレイしたユーザーにとっても大きな喜びとなるはず。特に恋愛ゲームではキャラクターにどれだけ感情移入できるかがキーポイント。その意味で、キャラクターが喋るということは、とても大切な要素だと言ってもいいだろう。キャラクターに割り当てられる声優陣も、豪華なメンバーが勢揃いしているということだから楽しみだよね。

上の写真は主人公と幼なじみの瑞穂が抱き合うカット。下は今風な女の子の真由美と主人公が戯れてるカットだ。左は年下の奈々を自宅まで送ったお礼にキスされる主人公。こんな可愛い女の子たちと純愛できる日は近い！

卯月町で時間の流れがあれば、当然、デートする時にも時間の概念が存在する。写真を見てもわかるとおり、イベント・グラフィックも時間の流れに合わせて変化していくのだ。写真の世界一公園は卯月町内にあり、デートをするときの定石のような場所。雰囲気もかなりいいので、イベントが発生することも多い。

世界一公園

時間の流れによって、イベントシーンのグラフィックも変化

ウインドウを消すと…

女の子のグラフィックを堪能したいときはウィンドウをオフにできる。

対戦 花組コラムス™

サクラ大戦™ Sakura Wars

完成度 95%

●セガ● 3月28日発売
●5,800円●全年齢推奨
●ドラマチックパズル
● 2 人対戦プレイ可能

2種類あった「一人専用モード」その遊び方に迫る！

シンデレラモードの内容がわかった時点で、全ての謎が解明されたと思われていた「花コラ」。ところが、なんと一人専用モードにも2つの遊び方があることが判明。もしや、二人対戦モードにも何か仕掛けがあるのだろうか？　発売まであと2週間、続報を待て！

一人用でも、パートナーキャラを選択できる。いつでも好きなキャラと一緒に遊べるのだ。

「一人専用」の流れ

1. 「一人専用」開始
2. タイプを選択
3. LET'S コラムス！

クラシック

パズル

クラシックタイプ

とにかく消す、消す、消す！　スコアアタックするなら、大きな連鎖を狙っていこう。

おなじみの「コラムス」が遊べるのがクラシックタイプ。落ちてくる宝石を、ひたすら消していくストイックなモードだ。もちろんパートナーキャラの応援付きなので、どれだけ遊んでも飽きないぞ。注意するのは、画面中央のメーター。これは一体……。

中央下部のメーターは、宝石を消すごとに溜まっていくのだ。

メーターがいっぱいになると、魔宝石が出現！　ピンチ脱却だ。

パズルタイプ

与えられた課題をクリアしていくパズルタイプ。用意されたステージは全部で50面。基本的に難易度はそれほど高くないけれど、50面の道のりはとてつもなく長い。

各ステージごとにクリアタイムが記録されるので、友達どうしでタイムアタックして競い合うのも楽しいモードだ。

全50面!!

1面

とにかく20個消せばOK。猛スピードで、ひたすら消して消して消しまくろう。ちなみにパズルモードでは、魔宝石は出現しない。実力で消していこう。

2面

同じ色の宝石を4個、同時に消せばOK。3個以上の宝石を同時に消すのは、重要なテクニック。それほど難しい作業ではないので、基礎を学ぶつもりで。

3面

右上でピカピカと光っている、赤の輝宝石を消せばクリア。このパターンだと、縦か斜めに消すのが最短クリアへの近道？　通なら連鎖で消したいけれど……。

4面

連鎖もコラムスでは重要なテクニック。斜め消しを有効に使って消していくのが、もっとも簡単な連鎖の方法だ。どれだけ早く組み上げることができるかな？

5面

無駄な手間をかけてしまうと、収拾がつかなくなる面。初期配置をよく見れば、最短クリアへの糸口が見つかる。三手先まで読めるようになれば、立派な中級者だ。

「ストーリーモード」全員のストーリー判明!!

これまで、さくら、すみれ、カンナの3人までしか公開されていなかったストーリーモード。ついに、残りの3人、アイリス、マリア、紅蘭の内容も明らかになった。おさらいの意味も含めて、前号で公開された3人も加え、花組6人全員分のストーリーを一気に紹介するぞ。

さくらの場合

夏の夜。不意にさくらに呼び止められた大神は、隅田川の花火大会へと誘われる。彼女と2人きりで花火を見ることができたら……。しかし、そうは問屋がおろさない。次から次へとほかの隊員たちに遭遇する大神とさくら。

幾多の難関を乗り越え、帝劇を飛び出して、無事に花火大会を見ることはできるのだろうか？

信頼度修正。パズルの場合は制限時間の延長、対戦では気合が早くたまる。

進め方によっては、同じ相手でも対戦とパズルのどちらかになる場合がある。

「あの…今夜、隅田川で花火大会があるんです。もし、よろしかったら…」

すみれの場合

「私こそ、花組代表にふさわしい、知性と美貌の持ち主ですわ」

突然支配人室に呼び出された大神とすみれ。米田の話によれば、大事な来賓があるから、花組代表としてその案内役を務めてほしいとのこと。すみれがその話を聞いて声高に笑うのは当然のこととして、その話を聞いていたほかの隊員が……花組代表は誰の手に？

すみれの外出着。衣装持ちのすみれだから、先に進むたびに様々なコスチュームが……。

1人目の対戦相手はマリア。「代表権」を勝ち取るのはどっちだ!? まだまだ戦いは序の口。一気にケリをつけにいってしまおう！

カンナの場合

「実はさ、百科事典を探してるんだ」

天高く馬肥ゆる秋。大神は、読書でもしようと、書庫に立ち寄った。ところが、偶然そこに居合わせたカンナが何か探し物をしている様子。どうやら百科事典、それも科学技術のものを探しているらしい。すみれの弁を借りれば「およそ知性とは似つかわしくない」カンナが、なぜ百科事典を!? そして、無事見つかるのだろうか？

紅蘭の本棚から、百科事典を探し当てよう！ 先は長い……かな？

やっと見つけた事典は、科学技術ではなく「自然」の巻だった……。

アイリスの場合「アイリスがとっておいたケーキがお皿ごと…なくなってるの」

さあ、大神はここでどのように答える？
アイリスはもう、暴走寸前だ！

腹が減って腹が減って、目も回らん勢いの大神が厨房に立ち寄ると、そこには半ベソをかいたアイリスが。話を聞くに、おやつにとっておいたケーキを誰かに盗まれてしまったらしい。さっそく大神は、アイリスと２人でケーキ盗難事件捜査本部を設置。果たしてケーキはいずこに消えた？　まずは地道に聞き込み調査からだ！

勝手にカンナを犯人と決め付けて、対戦をしかけるアイリス。果たして本当にカンナが犯人なのだろうか？

マリアの場合

７月の夜、そろそろ夜も寝苦しくなってきた頃。いつもどおり夜の見回りをしようと、大神が部屋を出ると、そこにはコートに手袋姿のマリアが立っていた。なんでも、最近、花組の隊員がそろって夜更かしをしているので、それを直接注意したいとのこと。さすが花組第二のリーダーと目されているだけあって、言うことが違う。しかし、花組の隊員たちが、素直に人の話を聞くかどうか……。

天の川をひと目見たいと起きていたアイリス。もちろんマリアとしては、見逃すことはできない。

アイリスに勝負を挑むマリア。帝撃の風紀を守るため、負けるわけにはいかない！

アイリスは、攻撃力は大きいけど、連鎖を組む力はまだまだ。がんばれマリア！

「…もし、おじゃまでなければ、ご一緒してもよろしいですか？」

紅蘭の場合「…大神はんといっしょやと、なんや元気が出てくるからな」

夏真っ盛りの昼下がり。こんな陽気の日は、蒸気バイクで外を走れば……という時に、大神の部屋に紅蘭が訪ねてきた。調子の悪くなった蒸気バイクの修理中に、部品が足りないことに気が付き、仕方なく作業を中断してきたという。整備ができなければ、やることがない……。そこで、遊び相手を求めて大神のもとへとやってきたらしい。突然の紅蘭とのデート。ちゃんと彼女をエスコートしてあげることができるかな？

どうせだからと、二人で出かけようとした大神。しかし、彼の財布には50銭しか入っていなかった…。

なあ大神はん、
もしよかったら……
ウチと、どっか行かへんか？

千変万化！
紅蘭的休日！

紅蘭のブロマイドを買うために、パズルに挑む大神。制限時間内にブロマイドを取れるかな？

「どや、ウチと遊ばへんか？」

西暦2099年地球の存亡を賭けたVAバトルが開始する

完成度 100%

限定版の予約も済み、後は発売を待つのみなどと思っている諸君。何か忘れてはいないか？　今回はプレイ前に揃えて置かなければならないアイテムをチェック。9人のストーリーも一挙に紹介!!

CYBERBOTS
サイバーボッツ

●カプコン●3月28日発売予定●通常版5,800円、超限定版7,800円●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ対応

プレイする前にコレを揃えろ！

ファンの力がカプコンを動かし、移植決定したサイバーボッツ。真にボッツを楽しみたいなら、いくつかのアイテムを揃えなくてはならない。ボッツの世界にどっぷりと浸かってプレイするなら超限定版。もちろんRAMカートリッジも忘れてはならないぞ。

プレイするときは、まずサタマガのバックナンバーが大活躍するぞ。熱読してボッツに対する熱い想いを確認してからプレイだ。ここで読○レースを読み始めてしまってはダメだぞ。

拡張RAMは必携アイテム。アーケード版そのままに遊びたいなら必ずゲットせよ。

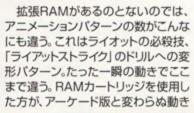
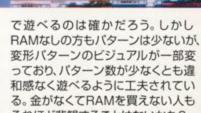
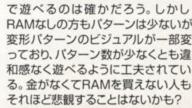
超限定版の中身をちょっとだけお見せしよう。ゲームをプレイする上で欠かすことのできない要素（?）が満載だ。他のページも見たくなってきたキミ。即予約だ！

Q、拡張RAMを使うと、どこが変わるの？

RAM使用

RAMなし

拡張RAMがあるのとないのでは、アニメーションパターンの数がこんなにも違う。これはライオットの必殺技、「ライアットストライク」のドリルへの変形パターン。たった一瞬の動きでここまで違う。RAMカートリッジを使用した方が、アーケード版と変わらぬ動きで遊べるのは確かだろう。しかしRAMなしの方もパターンは少ないが、変形パターンのビジュアルが一部変っており、パターン数が少なくとも違和感なく遊べるように工夫されている。金がなくてRAMを買えない人もそれほど悲観することはないかも？

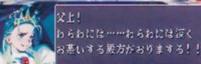
9人のストーリーを徹底紹介、次のページに急げ！

9つの熱きストーリーをここに紹介!

発売日まで待てない人のために、ここでちょっぴりだけストーリーをお見せしよう。サターン版オリジナルのサブキャラクター3人のストーリーは特に一見の価値あり。インタビューでの話どおり、今までのキャラと全く逆の立場でストーリーが進行するので、メインキャラ達の意外な一面も見ることができるぞ。

デビロット=ド=デスサタン とそのお付きの2人

愛しのガウェイン様のハートを射止るため、姫の長い旅が始まる

デビロット姫が51歳年上のガウェインに恋しているのは周知の事実。姫のストーリーはこのガウェインのハートを射止めるために旅立つところから始まる。しかし、正義の魔の手がデビロット姫一行の行く手を阻むのだった……。まずこのストーリーを選んでしまう人は多いと思うが、ここでグッとこらえて他のキャラから始めよう。他のキャラのシリアスなストーリーをプレイした後の方が、さらに面白くなること間違いないぞ。

デビロットならスーパー8。始めサブキャラ3人は専用VAしか使えない。

親子ゲンカ?

ならぬ！！　ならぬわ！！
断じて、わがデスサタン家の
しきいは、またがせぬ！！

始めはお供の2人がいない？ デビロットとデスサタン大帝の壮大な親子ゲンカが開始する。

正義の魔の手を振り払え!

根っからの正義感、ジンも当然行く手を阻んでくるぞ。

デビロットとパオ&マオには何かと因縁があるのだ。

邪悪なデビロットたちに負けた後、どんな悲惨な仕打ちが待っているやら……。哀れな兄弟。

人気では勝っているものの露出度ではボロ負け。対戦では勝たねば！

ジン=サオトメ

1年前の凄惨な事故。父の死の真相は？

尊敬する父の死から1年。VAバトルに明け暮れるジンは対戦相手シェイドの口から父の名を聞く。謎に包まれた事故と父の死。ジンは事故の真相を確かめるべく、父のかっての上司、ガウェインの元を訪れた。

シェイドの口から何故か、父サオトメ=ケンの名が。

ガウェインは何かを隠している。そう感じたジンはその秘密を聞くべく、VAバトルを仕掛けるが？

地球に行くためにはブースターが必要だ。しかし、ブースターを手に入れるのは容易ではなさそうだ。

マリー=ミヤビ

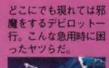
研究所から逃げ出した捕虜を追って……

連合軍のVA第一小隊隊長マリー。今度の任務は逃げ出した捕虜アリエータを連れ戻すこと。しかし、彼女を追っていくことで、その任務の裏に隠された秘密が徐々に明らかになっていく。連合軍の目的とは一体？

捕虜が乗っていたVAを発見。しかし、交信に答えたのは目的の捕虜ではなかった。

子供がVAに乗っている？ 彼らはアリエータの行方を知っているらしい。聞き出さねば。

どこにでも現れては邪魔をするデビロット一行。こんな急用時に困ったヤツらだ。

サンタナ=ローレンス

パーツを求めてコロニーへ向かうが……

ジャンク屋を営み生活する自由人サンタナ。連合軍の残したVAパーツがあるとの情報で行った先で事件に巻き込まれる。レジスタンスに関わったばかりに、連合軍を敵に回し、とてつもなく強大な敵に挑むことに。

コロニーへは近づくなというジン。一体何が？

コロニーに付いたとたんレジスタンスが立ちはだかる。とんだ災難だ。

偵察にきた連合軍の接近に、人の良さから思わずレジスタンスをかばってしまう。

神楽千代丸&鋼鉄山

連合軍の圧政から人々を救うため。

レジスタンスの若きリーダーとして立ち上がった千代丸。参謀に鉄山を迎え連合軍に挑む準備は整った。しかし、若干17歳の千代丸にリーダーとして兵を率いるのは厳しいものだった。千代丸たちレジスタンス軍は連合軍の秘密兵器を打ち破ることができるのか?

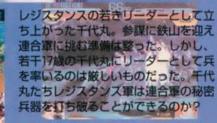
父の部下だった鉄山。参謀にできれば心強いのだが。

民衆に害を及ぼす、卑劣な連合軍。ここで指揮をするマリーに一撃を加える。

強大な連合軍を相手に、自信を無くしてしまった千代丸。彼は立ち直れるのか?

不覚…!

しかし連合軍の目的は達成されてしまう。ここはレジスタンスの負けか?

かつての修行場で1人の男に出会う。千代丸を知っているようだが彼の真意は一体…?

シェイド

兵器ではなく人間として……

1年前、連合軍の実験で兵器に改造されたシェイド。自分をなくした彼は、命令されるがまま暴走し、破壊し尽くした。その悲惨な事故から1年後の現在も、未だ実験を繰り返され、連合軍の手先となって働く。しかし、VAバトルで親友と同じ姓の青年に会い徐々に心を取り戻していく。自分は何者なのか?

暴走!!

VA小隊の演習中。突如乱入し攻撃をする。何者かに操られて……。

連合軍はデータを取るためVAバトルに参加させる。そこで出会ったのは、親友と同じ姓"サオトメ"を名乗る男だった。

成仏? 自分は死んだことになっているらしい。しかも何故かシェイドのことをアイヒマンと呼んでいるようだ……。

何の実験を行なっているのだろうか?

「兵器ではない……。」記憶の混乱から、人間であった自分を取り戻したシェイド。しかし連合軍は彼を放って置かない。

完全に連合軍に敵対し、連合軍の追手を破壊する。しかし、記憶を取り戻すためには?

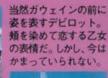
ガウェイン=マードック

かって所属した連合軍。事件から1年が経つ

かつて連合軍の隊長だったガウェイン。しかし演習中に部下を全員失った事件の後、彼は軍を去っていた。1年後、連合軍から元部下が現れ自分を捕らえるという。今の連合軍は何をしようとしているのだろうか?

元部下のマリーが現れた。しかし、理由もなしに捕まるわけにはいかない。

連合軍の情報を手に入れるため、顔見知りのジャンク屋に情報を聞きに行くが……?

当然ガウェインの前に姿を表すデビロット。頬を染めて恋する乙女の表情だ。しかし、今はかまっていられない。

バオ&マオ

住処の近くで見つけたオモチャに乗って大冒険

住処の近くで偶然見つけたオモチャに乗り込んだバオ&マオ。意外にも簡単に動いたオモチャを動かし、冒険に出かけた2人の前に、1人の少女が現れた。苦しげな少女のために「びょういん」を探さなくては。

オモチャに乗り込んだ所で見知らぬ男がやってきた、どうすれば動くんだ?

同じオモチャに乗った少女が。彼女は何におびえている様子。どこかから逃げてきたらしいのだが……?

変なヤツらがやってきて邪魔をする。子供だからってバカにすると痛い目みるぞ!

アリエータ

軍の研究施設から脱走。彼女の逃避行が始まった。

幼い頃から施設に隔離され、生体エネルギーの実験を繰り返されてきたアリエータ。ついに彼女は逃亡した。未知で危険な世界に。レジスタンスへと逃げ込むが、連合軍の追手が迫る。

エアポートで不思議な兄弟と出会う。彼らは敵ではないようだが……?

とうとう連合軍に見つかってしまった。優しい口調のマリーだが? とにかく今は捕まりたくない!

か弱いアリエータの前に現れた、デビロット一行。しかし、彼らがバトルを仕掛ける理由とは?

エルフを狩るモノたち

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 90%

●アルトロン●4月発売予定●7,800円●コマンド選択式アドベンチャーゲーム●CD2枚組●全年齢推奨

深夜の時間枠での放送にもかかわらず、高い人気を集めた「エルフを狩るモノたち」がサターンに登場！　ゲームはTV版をベースに、オリジナル要素を加えたアドベンチャーになってるぞ。プレイヤーは次々起こるイベントをクリアし、おなじみのメンバーとともにエルフを脱がしまくる旅に出るのだ！

あのにぎやかな面々がサターンでも大暴れ！

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャー。選択は随時で、常にゲームに参加できるぞ。

ゲームはマップ画面（移動画面）とゲーム画面の２つから構成されている。マップ画面では町の中を自由に行き来できる。情報やアイテムを集めて目的のエルフを探し出そう。各章に設けられた条件をクリアするとエルフを見つけ出すことができるぞ。エルフを脱がして、体にプリントされている「呪文のかけら」を手に入れたらその章は終了だ。そして次の章へ進む道が示される。ただし、クリアした章には２度と後退できないので、アイテムの取りこぼしには注意が必要だ。

彼女たちを脱がすぞ♡

エルフを脱がす目的は、肌にプリントされたという呪文の一部を回収することだ。

エルフもただでは脱がされない。強力な剣や魔法を持っていたりするぞ。

これがマップ画面。町の中は自由に行き来できるので、行けるところには全て足を運んでみよう。場合によってはイベントが発生することもあるのだ。

キミの決断次第で展開が変わる

町の中を移動していくとイベントに出会うことがある。この時のコマンドの選択次第では、後々のストーリーに影響を与えかねない。思案のしどころだが、原作を思い出すのもいいかもしれない。

逃げる

なんとか敵の手を逃れることができた３人。でもこれからどうする？

降参する

降参してみるのもひとつの手。このように選択で展開が変ってくる。

ムービーも魅せます！

「エルフを狩るモノたち」とは?

舞台は剣と魔法が日常のファンタジーな世界。ある日、格闘バカの淳平、オスカー女優の愛理、兵器オタク女子高生・律子の3人が召喚されてしまう。ところが日本に帰るための送元呪文は、5つに分裂して飛び散ったうえに、5人のエルフの肌にプリントされてしまった。目的のエルフを見つけるには…そう! 片っ端からエルフを脱がせばいいのだ。というわけで旅が始まるのだが……。

コミック

単行本は5巻まで刊行4月に6巻も出る予定

原作は『月刊電撃コミックガオ!』(メディアワークス発行)に連載中の人気コミック「エルフを狩るモノたち」。原作は矢上裕氏。現在、単行本が①〜⑤巻まで刊行されている。何しろ元の世界に戻るためとはいえ、エルフを脱がしてまわる旅をするというトンデモない設定なので、単純に笑えるギャグマンガだ。色気よりも、テンポのいい展開が秀逸だぞ。

アニメーション

昨年の10月からテレビ東京系で、木曜深夜1:15からという、異例の時間枠で全12話が放送された。監督には「ジャイアント・ロボ」で知られる片山一良氏があたり、深夜放送にもかかわらず話題を呼んだ。現在、放送は終了しているが、2月より月イチペースでビデオのリリースが始まっている(発売元はアミューズメントビデオ)。全部で6巻が発売される予定だ。今回ゲーム化されたのは、原作よりむしろアニメ版がベースになっているようである。

ビデオは、毎月1回全6巻が発売される予定だ。

「エルフを狩るモノたち」声優さん直撃インタビュー

富沢 美智恵さん(小宮山 愛理役)

私はオスカー女優「小宮山愛理」という恵まれた役で、たいへん役者冥利につきました。愛理もやってて楽しかったし、淳平君とセルシアのアドリブの掛け合いなど、楽しいアフレコをさせていただきました。TVは終わってしまいましたが、ゲームでもう一度楽しんで下さい。

オスカー女優がはまり役の富沢さん。

宮村 優子さん(井上律子役)

放送が深夜だったんですけど、いつも行く美容院で「声優やってるって言ってたけど、夜だったから初めてTVで声聞いたよ」なんてこの作品で言われました。ふだん仕事で昼間に見られない人とかに見てもらえたのが、うれしいです。続きはおまけCDで聞いてください。

元気な女子高生を演じた宮村さん。

関 智一さん(龍造寺 淳平役)

今回の役は今まで自分があまりやったことのないようなキャラクターだったので、いろいろ勉強させていただきました。ゲームの方では、今回はサターン版ですけど、ゲームボーイなんかに移植されて、最後はたまごっちみたいになると非常にに面白いんじゃないですか(笑)。

豪快な淳平役に挑戦した関さん。

三石 琴乃さん(セルシア・マリクレール/ポチ役)

ゲームのアフレコはアニメの時と違って、絵がないんです。それに前の人のセリフが終わってからじゃないと、次の人がしゃべれないというつらい決まりがあるんですよね。その辺はちょっと難しいなぁと思いながらやっています。ですが、今日のアフレコで、久しぶりに共演者のみなさんやスタッフに会えたことを、たいへんうれしく思っています。ゲームの方は、TVを見た人も、また初めての人も楽しめる内容ですので、私たちの活躍にぜひ注目してほしいですね。

ポチ(写真右)は、セルシアが変身した姿だが、後に変身が解けなくなってしまう。ポチに呪文のかけらがはりつくシーンが、三石さんのお気に入りだとか。

みなさん応援してくださいネ!

アフレコ終了後に、TVシリーズのほぼフルメンバーが終結してくれたぞ。みなさん、どうもお疲れ様でした!

BMGジャパン
ボード・シミュレーション

●6月発売予定●5,300円
●完成度50%●全年齢推奨
●4人同時プレイあり

政界立志伝
よい国・よい政治

SPECIAL 特報!! REPORT

日本の明日は自分で変える!（という気分になってみる…）

そんなヤツいるのか!?

国民の政治離れが叫ばれて久しい。新聞を見れば、汚職・収賄あたりまえ。どこかおかしいと思ってもわが身を振り返ってみれば日々の雑事に追われ（要するにゲーム三昧）、日本の政治について考えた時間なんてないと言い切れてしまう。
—やばい、このままでは日本はやばいぞ—
そんな憂国の士のあなたに朗報。「政界立志伝」は市井の一市民から身を起こし、選挙に出馬、ゆくゆくは総理大臣を目指すという政界シミュレーション。ボードゲーム方式なのでルールは簡単。誰でも手軽に日本の政治制度を理解でき、政治家になった気分が味わえる。味をしめて本当の議員になるのもよし。まあ、堅苦しいことはヌキにしてまずはみんなで盛り上がろう。

私利私欲に溺れ、国民を顧みない政治家は本当に一部だけだろうか。そうであることを心から願いたい。

細川隆一郎先生監修ってのがスゴイ!

このゲームではプレイヤーが総理大臣になった後の近未来の日本が画面上に展開する。その様子を厳しく判定するのは政治評論家の細川隆一郎氏。氏から諸君にありがたいお言葉を頂戴している。
「昨今政治不信が叫ばれ、国民の政治離れが進んでいるのは誰のせいだ! 国民は本当に政治に対して興味をなくしてしまったのか? とんでもない、魅力ある政治家、政党、政策がないから国民は政治に失望し呆れ返っているだけだ。本来、政治は国民生活に密着した極めて重要なものであり、また、政治のダイナミズムにはロマンすら感じるものだ。
政界立志伝の企画意図は、プレイヤーの皆さんに政治本来のダイナミズムを感じ体験してもらうことにある。現実の政治の中で起こりうる良い面、悪い面をよりリアルにイベント化してゲームに取り込んでいる。プレイヤーが自らの政治判断をもとにイベントをこなして総理大臣を目指すが、ただ単に総理大臣に就任したら勝利というわけではないぞ。
途中過程のイベントにおける政治判断がパラメータにより詳細に分析される。総理大臣に就任した後、プレイヤーがこれまでにとった政治行動を私こと細川隆一郎が厳しく判定しますぞ。時には鉄拳が飛ぶこともあるので覚悟してプレイしたまえ。さあ、皆さんも真のリーダーを目指して政界立志伝でプレイしたまえ、健闘を祈るぞ」。

細川隆一郎。昭和17年、早稲田大学政経学部卒業。毎日新聞社東京本社入社、政治部勤務。部長、編集局長を歴任し、48年退社、政治評論家となる。42年、政界汚職粛正のため「日本政治への提言」を連載、新聞協会賞を授賞。

ルールは簡単だけど……選択は慎重にしましょう

ゲームの基本はボードゲームで、サイコロをふりコマを進めていく。まずは市民マップから始まり、選挙に立候補→当選という過程を経て、さらに議員マップ、大臣マップへと進んでいく。ただし、各イベントでの判断は自分でしなければならない。すべての行動が政治活動の一貫として、最終的に評価されることになるので、くれぐれも軽率な行動は慎もう。

運・金・人脈すべてを使い 目指すは無敵の議員バッジ

このゲームでは、それぞれのプレイヤーが知性・財力・運などさまざまパラメータを持つ。イベントでの選択でそれらが自動的に上下して、選挙の当落はもちろん、政界再編や総裁選での結果に関ってくる。自分に足りない要素を補うか、長所を伸ばすか。戦略を決めよう。

初めに職業・性別・名前を設定。この時点でステータスが決定される。ある意味無難の二世議員を選ぶか、知性で攻める学者でいくか……。

議員さんなら何でもできる 甘い誘惑にご用心!(本当)

イベントは選挙関係のものだけではない。特に市民マップでは、結婚や事故などプレイヤーの人生においても大きな位置を占めるイベントが多々登場する。もちろん、職業や性別によってイベントは変化し、マップが進むにつれ、政治がらみのものが多くなる。中にはあからさまに不正な誘惑を持ち掛けられたり、議員になる前の前科を糾弾されたりなんてこともあるので御用心、御用心。強制的に起こるイベントも多いが、中には選択肢が与えられる場合もある。トラブル時における行動は、パラメータに重大な影響を与えるので、うまく立ち回ろう。

確かに土下座はタダですが……。実際やっているのを見ると、あまり尊敬できる人柄とは言えないような……。後は個人の趣味ですか。

やはり国際的視野を持たないと。でもスタンドプレイに終らないように。

何事もパワフルでないと議員は務まらない? でもほどほどに……。

現実でもよく聞く話。地元での人気は上がるが、知性が下がる。確かにそうかも。

時にはこんな事も。監獄送りになると、規定のサイコロの目を出すしか方法はない。

政界再編成の動きを読み どう動くかが勝敗を決める

政界再編のコマに止まり一定の条件を満たしている場合、政界再編が始まり、政界は大揺れとなる。有力議員と組むか、新党を結成するか、プレイヤーの政治的判断が問われる。政党の勢力図や野党の議席数など、″数の政治″に終始せず、国民が望んでいる政策を打ち出せるかが、最終的な評価のカギになる。

もちろん、このゲームの最終目標は総理大臣になることだが、当選回数が多いからなれるとは限らない。時には人脈、時には財力、自分の持てるすべてを駆使して挑まねばならない。くれぐれも「よい国・よい政治」を忘れずに。

選挙ではニュースの開票速報さながらのバーグラフ画面で結果を待つことになる。不運にも落選してしまった場合は、落選議員マップへ。当選するまで出られない落選地獄が待っている。

これがIVの最新画面だ!!

JPSとはジャッジメント・フェイズ・システム（Judgment・Phase・System）の略である。このシステムの特徴は、従来（Ⅲを除く）のターン制とは違い、指揮官の判断力によって行動の順番が決定されていく。当然、判断力の高い指揮官が早く動け、判断力の低い指揮官は行動が遅れることになるのだ。右ページの画面写真にはターン表示がされているが、これは規定ターン以内に勝利条件を満たさなければならないシナリオがあるために残された表現。詳細は今後わかりしだい続報するぞ。

新システム「JPS」とは!?

前回の特報でお届けしたように、ゲームシステムの大幅な変更がないことは、この最新画面を見ることで明白だろう。画面左上のウィンドウの行動コマンドや右側中央にあるステータス表示はお馴染みのもので、往年のラングシリーズを彷彿とさせるものだ。しかし、この画面写真で気になる点がある。それはユニットの周りにあるヘックス表示だ。Ⅳでは前作Ⅲとは違った戦闘システムが採用されており、同時にⅣのゲーム性を決定付ける要因になっている。その名も「JPS」。

早くもシリーズ最新作が発表された大作SLGのラングリッサー。今回はその最新画面と新たなる登場人物のイラストを入手したので紹介しよう。また、気になる戦闘システムの情報も明らかになってきたので報告するぞ。

●メサイヤ●7月発売予定●スペシャルパッケージ 6,800円（予価） 5,800円（予価）通常版●SLG

ギサロフ

（50歳 男）
野心家の彼は、用意周到な策略により連邦内でどんどんとのし上がっていく。魔導の才能にも恵まれ、連邦では知る人ぞ知る魔導研究家。その卓越した魔導の力を使い、不死の探求も行っている。

シナリオ1の教会らしき所にたたずむレイチェル。外にいるのは!? ターン表示の右にあるゲージのようなものはなんだろうか？

Ⅱの主人公であるランディウス。今は騎兵になっているが、今回も様々なクラスチェンジが用意されていることだろう。

ファイターになっているリッキー。髪飾りが印象的な美少年だ。良く見ると「指揮範囲」なるものが。Ⅱとは明らかに違うね。

レイチェルさんのステータス画面。魔法耐性の黄色い文字は吸収を意味する。「なし」が並んでいるのは装備品の窓だ。

フォトCD集発売!!

ラングリッサー聖剣シークレットファイル

手前みそで申し訳ないが、ラングリッサーシリーズのキャライラストを収録したCD-ROMが弊社より発売される。3月下旬発売予定、価格は1,480円。よしもときんじ氏描き下ろしのシェルファニールの表紙が目印だ。

リッキー

前回ラフスケッチで掲載された、ナルシストなリッキー。今回は色が決定しての登場。次号ではパショランにて高田氏のキャラクター解説があるので乞う御期待！

セレナ将軍

(25歳 女)
ウィラーに仕えている女将軍で、密かにウィラーを慕っている。将軍という地位にあるが、性格はおしとやかで、大人の女性である。

ウィラー提督

(28歳 男)
カコンシス軍の提督。見た目はパッとしないのんびり屋だが、常に現状を把握し2手、3手先を考える頭脳労働派。が、剣術では子供にも勝てない。

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 80%

傑作釣りゲーム「シーバスフィッシング」に、待望の続編が登場！　まずは、気になる前作からの強化点、そして各モードをチェックしていこう。監修の村越氏とプロデューサーの横井氏との対談も特別掲載！

シーバス・フィッシング2
SEABASS FISHING

●ビクター インタラクティブ ソフトウエア／ビクターソフト
●4月25日発売●5,800円●釣りシミュレーション●全年齢推奨●１人プレイのみ

シーバスとの白熱したファイトを、サターン上で完全再現！

そのリアル感とゲーム性が高く評価された、本格派海釣りゲーム「シーバス フィッシング」。その続編が、この春、ついに登場する。各種グラフィックスはもちろん、操作感覚やシミュレーション性も強化されており、前作以上にリアルで白熱したファイトを楽しむことができる。また、ルアー釣りだけでなく餌釣りも行えるようになるなど、プレイの幅も広がった。監修は、もちろん前作と同じく、ソルトウォータールアーフィッシングの第一人者である村越正海氏。同氏による、初心者向け実写ムービーガイダンスも収録されている。

電気ウキを使った餌釣りも楽しむことができる。

シーバス（スズキ）以外の魚も釣れる。登場する魚の種類は、かなり多彩なようだ。

前作を超えた、美しい3Dグラフィックに注目！　グラフィックも内容もリアルなので、本物のスズキを釣り上げたかのような感動を味わうことができる。

シーバス釣りの第一人者 村越氏 VS

THEフィッシング（テレビ大阪系）キャスターとして活躍中の日本を代表するゲームフィッシャーマン。

フィッシングライター
ダイワ精工フィールドテスター
村越正海氏

——今回、村越さんはどのような形で制作に参加されたのですか？
村越■たとえば、こういった場所ならこんな魚が釣れる、ですとか、それぞれの場所で使うべき道具の設定ですとか……。あと、現実には、どのくらいの大きさの魚が釣れるか、とかね。そういった、実際の釣りとゲームの内容の接点を開発の方にアドバイスする仕事ですね。
——たしかに、シーバス（スズキ）の最大サイズって、一般の人にはピンとこないですよね。
村越■現状では、1.2mくらいのものが最大サイズとして記録されているんですけど、実際、なかなかそんなサイズの大物は釣れませんよね。でもこれはゲームですから、そうした最大のサイズに、夢を乗せてやろうじゃないか、ということで……。実際に釣り上げれば、間違いなく世界記録、というサイズのシーバスも入っていますよ。もちろん、現実からかけ離れない、という範囲でですけど……。釣り人の夢を、いろんな人の手の届く範囲に持ってこれるっていうのが、やっぱりゲームのおもしろさじゃないかなと。
——魚の食いつきもいいですよね。
横井■ええ。現実の釣りの難易度をそのままゲームに持ってきちゃうと、今度はぜんぜん釣れなくなっちゃうわけじゃないですか。
村越■シミュレーションだからといって、あまりにガッチリ作っちゃうと、ゲームとしてつまんないですよね。だから、外道（目的以外の魚、この場合はシーバス以外の魚）なんかは、多少かかりやすくなってるんですよ。でも、大物を狙おうとすると、道具やテクニックなど、それなりにちゃんとした方法でないと釣れない

このゲームで“夢”に挑戦してほしい

こんなにある！前作からのパワーアップポイント

1 各種グラフィックの強化

前作で好評を博した、スキンモデルオブジェクトによる魚の3D表現が、さらにクオリティアップ。本物そっくりに描かれた魚たちが、さながら実写映像のように、水中を縦横無尽に動き回るさまは圧巻。視点も状況に応じてさまざまに変化するので、臨場感と迫力にあふれたビジュアルを楽しむことが可能。また、ルアーなどの道具や背景なども、細かく美しく描写されている。

ルアー

ダイワとの提携により、ルアーやタックルはすべて実名で登場。

魚とのファイト

魚のジャンプやエラ洗いといったアクションも見ることができる。

グラフィックはもちろん、動きもなめらかでリアル。誌面でお伝えできないのが残念だ。

2 操作感覚の洗練

竿さばきや足場移動といった、ファイト中のアクションがますます充実。これにより、前作以上にリアルで白熱したファイトを楽しめるようになった。また、その他の部分の操作に関しても、レスポンスの向上がはかられている。

写真は、足場移動と竿さばきによってライン（釣り糸）が障害物に引っかかるのを避けている場面。ただリールを巻くだけでは魚に逃げられてしまう。

微妙な竿さばき（ロッドの操作）で、魚を誘導したり、ジャンプを抑えたりすることができる。

3 自然環境の完全再現

この「2」では、時間、天候、風、潮といった要素をすべて盛り込んで、シーバス釣りをシミュレートしている。こうした自然要素を考慮しつつ、釣るポイントを選ばなければ、大物は狙えない。

フリーモードでは、これらの自然条件も自由に変えられる。

4 シチュエーション＋魚の種類が増加

前作はボートを使っての釣りがメインだったが、今回のフィッシングは陸上から。釣るポイントは、さまざまな場所から選択することが可能だ。また、シーバス以外にも、いろんな種類の魚を釣ることができるようになった。

フリーモードでは、スズキ以外の魚を狙ってみるのも楽しいかもしれない。

本作プロデューサー　横井氏　誌上対談!!

風景、感覚、すべての部分をリアルに

ようにしてあります。そういう形にして、ゲーム性とシミュレーション性を両立させているんです。

——実際、シーバス釣りはむずかしいのですか？

村越■技術的にむずかしいっていうよりも、確率的にむずかしいんですよ。1年中シーバスを追っかけて、打率はだいたい1割です。そういう魚なんですよ。

——村越名人で1割！　それでも追いかけるシーバスの魅力って何なんでしょう？　シーバス独特の引きとか、あるわけですか？

村越■そうですね。小さくてもちゃんと跳ねますし。余談ですけど、エラ洗い（魚が水面上にジャンプして頭を左右に振る動作）って、針を外すためにやってると言われてますが、そういう動きって、一度も釣られたことない魚が、どうやって覚えるんだろう（笑）とか、思いますね。

横井■僕なんかは、そういう村越さんの余談（!?）にインスパイアされることも多いんです。村越さんがつぶやいた一言で、ゲームに味付けしていくというか。

——この「2」では、足場移動が重視されていますが、実際あんなに動くものですか？

村越■ですね。そういう、自分の足で動き回る、アクティブな釣りであるということです。

——スポーツ感あふれる釣りだと。

村越■そうですね。

横井■前作は船を使った釣りでしたが、今回は事前にそうしたシーバス釣りの特色をうかがっていたので、陸釣りがゲームに適してるな、と。ですから「2」制作にあたっては、そうした村越さんのお話を、具体的な形にするという感じで進めました。

「プロデューサーとディレクター、足して2で割ったような役回りです」と横井氏

株式会社 ビクター
インタラクティブ ソフトウエア
ビクターソフト本部
開発グループ　プロデューサー

横井久紀氏

初心者からベテランまでOK！の豊富なゲームモード

トーナメント

シーバスを対象にした、ルアーフィッシングの大会に参加するというモード。3つの大会を勝ち抜くことが目的となっている。小物は初心者でも簡単に釣れるが、トーナメントに勝つ＝大物を釣るには、ある程度の知識と経験が必要という、絶妙のバランス設定がなされている。

一定サイズ以上の大物をコンスタントに釣ることができなければ優勝することはできない。

Tournament Rules
Amateur Tournament
対象魚
スズキ、ヒラスズキ
競技方法
釣り上げた対象魚のうち上位5尾の総重量
競技時間
午前4時から午前8時まで
ルアー制限
12個

フリーフィッシングモードと違い、条件は強制的に決定されてしまう。実力が問われるモード。

フィッシング講座

監修者の村越正海氏が、海でのルアーフィッシングについてわかりやすく解説してくれる。すべて実写ムービーで構成されており、ボリュームも満点。

基礎の基礎から解説してくれるので、初心者でも安心。役に立つ情報が満載されている。

市販のハウツービデオ1本分に相当するだけの内容があるというから驚きだ。

クッキング

このゲームに登場する魚を使った料理と、その作り方を見ることができる。見て楽しめるのはもちろん、資料的価値も高い。

腕に自身のある人は、材料を集めて作ってみては？

フリーフィッシング

プレイヤーの好きな条件で、釣りを楽しむことができるモード。さまざまな環境（釣る場所や、コンディション、使う道具など）を自由に設定できるほか、ルアー釣りか、餌釣りかも選ぶことができる。大会の練習をするも良し、シーバス以外の魚を狙ってみるも良しと、プレイヤー次第でいろいろな楽しみ方ができる。あえて悪条件での釣りに挑んでみるのも一興かも。

餌釣りでは、ルアー釣りとはまた違った楽しみが味わえる。もちろん、餌の種類もいろいろだ。

このモードでは、村越氏のアドバイスが聞ける。これを参考にしてトーナメントに挑戦！

レコード

ここでは、自分が釣り上げてきた魚の記録を見ることができる。釣った時のコンディションも記録されるので、後々の反省や研究にも役立つ。

このモードを大物で埋め尽くすまでがんばろう。スズキ以外の魚も記録されるぞ。

——あと、ヒットした魚のサイズによって、BGMが変化するというのはユニークですね。

横井■ええ、大きなシーバスがかかると曲が変わります。あと、釣り人の踏んばり具合とかも、グラフィックが変わるんですよ。

村越■大物の感覚をプレイヤーにわかってもらえるように、いろいろ苦心しましたね。

——他に、苦労されたとか、ここは見てほしいといったところは？

横井■時間が移り変わることに、風景とかもゆっくりと変化していくんですよ。それを画面の切り替えなしに、自然にやるっていうのは、グラフィック担当者の大変な苦労の成果ですね。

——たしかに、まわりの景観や魚の動きは自然な感じですね。

横井■やっぱり、釣っている時の感触とか、そこらへんも含めてリアルさを追求しているんです。そのための足場移動であり、ロッド操作なんです。プレイヤーには、そういったところをフルに楽しんでいただきたいですね。実際に釣りをしたことがない人でも、背景が変わっていくのを見て、本当に外で釣っているみたいだなって、開放感を感じてもらえれば、うれしいですね。

村越■僕としては、釣りの現場でなかなかうまくいかない欲求を、ここで満たしてほしいな、と。それから、釣りの「組み立て」ね。もともと湖とか淡水系の釣りっていうのは、組み立てがしやすいんですよ。なぜなら、そこに必ず魚がいるから。釣り人はそこにいる魚をどう釣るかだけを、組み立てればいいわけです。ところが海の場合は、本当にここに魚がいるのかっていう疑問が、常にあるわけですよ。その点、ゲームなら、そんな心配なしに、そこにいる魚をいかにして釣るか、ということに集中できますよね。魚との知恵くらべだけを楽しめるわけで。ルアーやリールも、すべて実在のモデルを使用しているわけですから、ゲームのなかで「あの場所のあの時間帯では、このルアーが良い」ということであれば、実際の釣り場でも、良い成果を期待できます。これは大きいですよね。

「ゲームのうまい人がやると、僕が実際に釣るより、良い成績を出してしまう。それがくやしいですね（笑）」と村越氏。

最新の
セガサターンタイトルを
キャッチUP!

本誌初登場のタイトルなども、続々と紹介しちゃうこのコーナー。今回もお見のがしなく。

COMING SOON SOFT

発売直前の
セガサターンソフトを
大紹介!

発売直前のソフトの見どころを、じっくり楽しめるこのコーナー。今週も要チェック。

NEW!
飯田譲治ナイトメア インタラクティブ
Moon Cradle 異形の花嫁
●パック・イン・ソフト●6月下旬発売予定●6,800円●3枚組

完成度 50%

話題のサイキックドラマをいくつも手掛け、一躍有名になった飯田譲治がゲーム界進出か？

「NIGHT HEAD」の飯田譲治プロデュースのサイキックアドベンチャー

サイキックドラマの脚本・監督をとして有名な飯田譲治プロデュースのアドベンチャーが登場。ゲーム中の映像はTVドラマ制作のスタッフが手掛けており、迫力ある映像が楽しめそうだ。キャラクターは人気俳優がCGで登場。会話シーンなどが中心となる実写画面と、CG画面が交互に展開される。またゲーム中にはパズル的な謎解きやアクションの要素もある。しかし難易度設定が可能なので、初心者にも安心して遊べるのだ。クリアすると、ゲーム中の映像をドラマとして鑑賞できるぞ。

プレイヤーは探偵、根来悟郎（役・鶴見辰吾）を操作し、ある男性の婚約者の女性が失踪したという事件を調査。後、些細な事件が徐々に連続失踪事件へ発展していくのだ。

オープニングムービーでは不思議な事件が展開するストーリーにふさわしく、ミステリアスな映像が流れる。

出演者は「NIGHT HEAD」にも出演した山口リエを始めドラマやCFで活躍中の俳優ばかり。

コマンドモード

実写のキャラクターと会話をする。会話の内容は項目別になっていて、細かい事柄まで聞くことができる。リアルな会話シーンを見ていると、まるでドラマを見ているような気持ちになるのでは？

外で捜査を行う場合、主に実写映像でストーリーや会話が進行するときにコマンドモードになる。主人公はその場所で出会った人々と会話を重ね、捜査を進めていくのだ。行動は画面上部にある5つのメインコマンドから選んで実行できる。場所の移動はメインコマンドでできるぞ。

アクションモード

ここが主人公の部屋。アクションモードでは調べたい物の近くまで移動し、コマンドを実行する。この部屋にあるパソコンを使えば、今までに調査した物事のデータベースを見ることができるぞ。

キャラクターを斜め上から見下ろした視点で操作するCG場面は、アクションモードと呼ばれる。特定の場所に移動したときや、主人公の部屋の中に、このモードに切り替わる。キャラクターを方向キーで動かしながら、4つのコマンドを駆使。さまざまな捜索を展開していくのだ。

TVドラマを見ているような……

探偵である主人公、根来悟郎は、ある男性から失踪した婚約者・浅井観月の調査依頼を受けた。ところが、彼女の身辺調査中に、行方不明となった短大生の捜査依頼が飛び込んでくる。以前同僚だった多賀刑事と、親友・高木紀子達と事件を捜査を開始したが、その後同じような失踪事件が相次ぎ、奇妙な事件は繋がった連続失踪事件に発展していくのだが……。

部屋の中に秘密が？

方向キーを使って、直接主人公を移動させて、コマンドを実行する。気になる個所は「Look（調べる）」や「Use（使う）」コマンドで徹底的に調べよう。人がいる場合は近づいてから「Talk（話す）」コマンドを使えばOKだ。

NEW! バルクスラッシュ

完成度 60%

●ハドソン●発売日未定●価格未定●3Dアクションシューティング●全年齢推奨

可変戦闘機を操る3Dシューティングが登場。豊富な敵キャラと、自由な自機の移動がウリだ。

ハドソンから爽快感タップリの本格3Dシューティングが発売される。プレイヤーの操作する自機は、ロボット形態と戦闘機形態に変形が可能。場面によって使い分けるなど戦略的な攻略が楽しめる。都市、巨大戦艦、宇宙、基地内などのステージは全部で7つ。いずれも前後、左右、上下、すべての方向に移動が可能なのだ。

巨大な敵を討て!

ステージ1は巨大な歩行戦艦がボスだ。弱点を狙え!

ステージ2のボスは、蝶を模した大型飛行砲台が登場。

こちらはロボット形態。市街戦などはこの形態か?

戦闘機形態では、爽快なドッグファイトが味わえる。

©HUDSON SOFT

クレス・ドーリー(子安武人)

主人公のパイロット。優れたテクニックを持ったナイスガイだ。

リラ・ハート(氷上恭子)

一見アイドル風のリラ。どんな能力を秘めているのだろう。

コロン・スタイナー(水谷優子)

ソバカスがかわいい女の子コロン。信頼できるナビゲーター。

ルピア・ルード(松井菜桜子)

ナビゲーターの1人ルピア。芯の強そうな女性だ。

パートナーナビゲーションシステムを導入

各ステージには1人ずつヒロインが登場する。そして、彼女達をパートナーとして搭乗させることができるのだ。ミッションをクリアするとパートナーのレベルがアップするぞ。

古代降霊術 百物語(仮)

完成度 50%

●ハドソン●発売日未定●価格未定●デジタルノベル●全年齢推奨

超本格派の怪談デジタルノベルが、ハドソンから登場。あの稲川淳二氏の体験談も聞けるのだ。

プレイヤー自らが降霊会に参加する!

100本のロウソクを用意し、怪談を1つ話すたびに1本の火を消していく、日本古来の怪談会「百物語」。この儀式では、すべてのロウソクを消し終えた時、霊が現れるとも言われている。本作は、この百物語をサターン上で再現したデジタルノベル。プレイヤーがゲーム内のキャラを操るのではなく、プレイヤー自身が怪談会に参加するという形式が特徴だ。

実写ムービー、CG、写真、音響など、さまざまな手法によって「恐怖」が演出される。怪談の聞き手は、コントローラーを握っているプレイヤー自身だ。

私は幼い頃から勘の働く方でしたが
そうは言っても
誰にでも一度はあるというような
ささいなことばかりでした。
そうあのことを除いては…
10年ほど前のことです
私は家庭の事情で母方の親類へ
預けられることになったのです。

次々と語られていく怪談。スタート時には「このソフトは本物の百物語なので、ふざけ半分でプレイしてはならない」という趣旨の警告文まで出る。

100本のロウソクを消した時、何かが起こる!?

1つ話が終わるたびに、プレイヤーは自分の選んだロウソクを消していく。どのロウソクを消すかによって、聞くことができる怪談が変わってくるらしい。

怪談の大半は、朝日ソノラマに寄せられた投稿がベースになっている。だから、その内容は圧倒的にリアル。実感あふれる、身近な恐怖を感じることができる。

あの稲川氏の怪談も!!

怪談ならこの人ははずせない!おなじみ、稲川淳二氏が自ら恐怖体験を語るというコーナーも用意されている。初公開の体験談を含め、全部で13話が収録されているのだ。

NEW! きゃんきゃんバニー・エクストラ

完成度 5%

●キッド●今秋発売予定
●価格未定●アドベンチャー

あのスワティが、またまたサターンに降臨！

シリーズ2作が発売され、大ヒットした恋愛アドベンチャー「きゃんきゃんバニー」。「プルミエール」に続いて「エクストラ」の移植が決定したぞ。プルミエール2と同様に、画面はフルサイズになり、声優によりフル音声化される。パソコン版にはなかったシナリオが追加され、プルミエールのキャラも登場。スワティのトラブルをめぐる新たな物語が展開されるぞ。

看護婦の坂本春名。大胆なポーズだけど、本当は内気なコ。

予備校講師のバイト中の若宮雪江。バリバリの才女なのだ。

マンガやアニメ好きな杉田千里。実は漫画家志望の女の子なのだ。

LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96

完成度 100%

●正道会館／ポニーキャニオン●4月18日発売
●4,980円●データベース●全年齢推奨

'96年の熱戦が甦るK-1データベース第2弾！

'96年のK-1 GPの開幕戦、決勝戦のハイライトシーンなどが楽しめるデータベースがお目見えする。このソフトは1月に発売された'95年GPまでを網羅した「THE BEST COLLECTION」に続く第2弾。K-1ガールの映像も収録され、'96年度K-1年鑑ともいえる充実した内容になっている。

トーナメント表を追いながら、全試合の映像が楽しめる。

ムービーはスロー再生も可能。画質、収録時間とも、前作より大幅にアップしている。

石井正道会館館長のK-1への想いを綴ったモードも用意。

NEW! SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST

完成度 100%

●光栄●3月28日発売●8,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

ポリゴン描写による、本格アドベンチャー2作品がカップリング。楽しさも謎解きも2倍だ！

名作アドベンチャーが2本入ったお得なパック

'94年11月にサターン本体と同時に発売され、大好評となった「MYST」。'96年4月に発売され、志茂田景樹のシナリオが話題を呼んだ「七つの秘館」。この2本が1つのパックになって登場だ。

七つの秘館

隠された財宝の謎を解くために、北斗七星の形に配置された、7つの館を探索するアドベンチャー。シナリオに直木賞作家・志茂田景樹を迎えるなど、豪華なスタッフで制作された。有名タレントも出演している。

最初に訪ねるのはスペード館。トラップだらけなのだ。

2つ目の館は、中国王朝様式の部屋が続く。館に隠された香炉の謎を解け。

不気味な骸骨を調べると、突然蛇が飛び出してきた！

MYST

パソコン版が大ヒットした作品の移植。目をみはる美麗なCGをクリックしながらストーリーを進めていく、インタラクティブアドベンチャーだ。プレイヤーは、突然迷い込んでしまったミスト島からの脱出を目指す。さまざまなトラップや、手ごわい謎解きが待っているぞ。

この古ぼけたミストの本から、すべてが始まる。プレイヤーはこの本を読んでしまったために、本の中の世界に入りこんでしまうのだ。カモメが舞い、波の音がするのどかな港の風景がプレイヤーが最初に訪れる場所だ。

SF的なメカと、牧歌的な自然風景が絶妙にマッチしているMYSTの世界。これは立体映像システム。

木漏れ日や遠近感も見事に再現された美しいグラフィック。

金属の質感も特筆ものだ。これは何のカプセルなのだろう。

フォトジェニック

●サンソフト●今夏発売予定●価格未定●シミュレーション●全年齢推奨

いろいろな季節やシチュエーションで、お気に入りの女の子をきれいにカメラにおさめたい！

少女たちとの愛を写真に焼きつける恋愛シミュレーション

女の子との恋愛関係が写真に現れる、ちょっと変わった恋愛シミュレーション、それがこのゲームの特徴だ。プレイヤーの分身である主人公はフリーのカメラマン。ある日、仕事をしている雑誌の編集長から少女をテーマに写真コンテストに出るよう薦められる。被写体となる少女を探しに街に出た主人公は、３人の少女と出会い、コンテストまでの１年間を通して、少女たちの一瞬の輝きをカメラに収めていくことになる。写真のデキはプレイヤーとの関係でも変わるので女の子の協力も必要になってくるのだ。

季節によって撮れる写真も変わってくる

写真にはクリスマスや夏祭など、その季節のその場所でしか撮れないものも数多くある。そして、撮影技術には人物と風景のポイントが関わってくるのだ。これによって撮影の成功率や完成度が左右される。ポイントはプレイヤーの努力で高めることができるぞ。

雪降る聖夜、真夏の浜辺……。シャッターチャンスを逃すな。

キャラクターデザインには、人気イラストレーターのすぎやま現象氏を起用。グラフィックはどれもかなりクオリティが高く、見ごたえ充分。さらに被写体となる３人の美少女には、人気声優の起用が予定され、ゲームを盛り上げてくれそうだ。

東京 SHADOW

●タイトー●４月11日発売●8,800円●ムービーノベル●３枚組●全年齢推奨

幽霊になってしまった主人公とその恋人が渋谷にまつわる謎と恐怖に挑む実写ムービーノベル。

渋谷を舞台に繰り広げられるオカルトアドベンチャー

渋谷にまつわる歴史的事実と多くの真実を秘めたストーリーが特徴のアドベンチャーがこのゲームだ。主人公はゲーム開始直後に死んでしまうが、霊となって状況やストーリーに関わっていくのだ。原作は女神転生を書いたことで有名な西谷史氏を起用。氏が実際に体験したエピソードや現実の渋谷の地名を使い、リアリティを醸し出している。ストーリーの多くは渋谷の地下に掘られた全長30キロにも及ぶトンネルで進行する。プレイヤーはさらわれた恋人を救うため、霊となって地下をさまよいながら謎を解き明かしていくのだ。

待ち合わせの場所へ向かう途中、主人公は渋谷の空に走る、赤い稲妻を見つける。

ヒロインの女性刑事に宝生舞を起用

このゲームのヒロインであり、主人公の恋人でもある女性刑事高城京子に宝生舞を起用。何があってもひるまず果敢に立ち向かう意志の強い女性を好演している。拳銃を発砲するアクションシーンなど、迫力ある演技をこなしている。

48通りの隠されたストーリー

ストーリーを進めていくと、選択肢を選ぶシーンが登場する。このゲームでは選んだ選択肢によってストーリーが分岐し、エンディングが変わるマルチエンディングを採用。48通りのストーリーがプレイヤーを待っている。

状況によっては画面をカーソルキーでクリックし、調べなくてはならない場面もある。

新海底軍艦～鋼鉄の孤独～

完成度 80%

●アスキー●4月上旬発売予定●6,800円●シミュレーション●全年齢推奨

超兵器同士が激突するＳＦシミュレーション。ワレ敵影ヲ発見シタリ。海底軍艦「ラ號」出撃!!

壮大なスケールで送るSF架空戦記

近未来を舞台にした戦略シミュレーションが登場する。ゲームのシステムはヘックスマップとターン制を導入した、オーソドックスでなじみやすいもの。万能戦艦「ラ號」をはじめとする超兵器の数々を操り、敵アトランティス軍に制圧された人類を救いだすことがプレイヤーに課せられた使命だ。全17ステージからなるマップを戦い抜き、地球に平和を取り戻すのだ。

同名タイトルのアニメビデオやコミックからのゲーム化だが、ほかとは微妙に違った設定となっていて、新たなる海底軍艦ワールドが楽しめることだろう。

ステージの合間にはオリジナルアニメが！

各マップをクリアすることで、このゲームのためだけに製作されたアニメを見ることができる。

戦闘は陸海空にまたがり展開される！

ヘックスが3層に分かれているのが大きな特徴。3DCGの戦闘シーンは大迫力だ！

龍的五千年～DRAGONS OF CHINA～

完成度 80%

●イマジニア●4月25日発売●6,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

未来の中国を舞台に、若き学者が「伝説の八龍」の謎に挑戦。豪華スタッフによる伝奇ＡＤＶ。

第3章の画面写真を大公開！

加藤正人氏、寺田克也氏、韮沢靖氏、都留教博氏ら、超一流クリエイターの手によって織りなされる近未来伝奇アドベンチャー「龍的五千年」。人類に災いをもたらす「邪龍」を止めるため、中国各地を旅する青年学者ケンと、その仲間達の物語だ。ゲームは全部で8章から成っており、さまざまな敵を倒しながら情報収集を進める、というのが基本的なスタイル。そして、各章のラストでは、ボスキャラである龍との戦闘が展開されることになる。今回は、中盤戦への入り口ともいえる、第3章の画面写真を紹介していこう。

「伝説の八龍」とは？

邪龍をしずめるには、伝説の八龍の力を借りるしかないらしい。ケン達は、彼ら八龍と会うために、旅を続けているのである。

龍は、人間に似た姿でケン達の前に現れた後、上のような姿に変身する。

龍以外の敵も、いろいろなタイプのものが登場。韮沢氏の独創的なデザインが冴える。

寺田氏が描く、魅力的なキャラクター

左は、神秘的な力を持つといわれるチャン老人。右は、世界的に有名な法術師、ローレンスだ。

サターンにサクラを咲かせましょう!!

今だからこそ「サクラ大戦」総力特集!!

　サターンソフトで『ドラマティックアドベンチャー』という新しいジャンルを開拓した「サクラ大戦」は、そのゲームの完成度の高さに大ヒットを飛ばした。その本作品も発売されて、はや6カ月が経とうとしている。読者の間では次回作が期待されている現在、その願いも込めて膨大なグッズの紹介とレッド協力による取材を敢行した。

サクラ大戦 グッズ・コレクション

作品のヒットに伴ない、キャラクターグッズの展開も勢いが増している。ここでは発売済み・発売予定のグッズの数々を紹介。ファンは必ずチェックしておこう。

「サクラ大戦」のグッズはリストを見てもらえればわかるように、ビデオ、本、CDから文具用品まで多種多様である。キャラクター人気度を考えても（サタマガグランプリでも女優賞はさくらが受賞）、フィギュア化されるのは当然。もちろんこれからのグッズ展開も目が離せないぞ。

サクラ大戦グッズリスト

商品名	メーカー	価格	発売日
小説サクラ大戦(仮)	メディアワークス	未定	5月予定
サクラ大戦アンソロジー(仮)	ホビージャパン	980円	4月予定
サクラ大戦アンソロジー(仮)	ムービック	未定	4月予定
テレホンカード	コンパス	1,000円	発売中
テレホンカード	コンパス	3,000円	発売中
1/6 真宮寺さくら	海洋堂	12,000円	発売中
1/8 真宮寺さくら	海洋堂	5,800円	発売中
1/8 李紅蘭	海洋堂	5,800円	発売中
1/8 アイリス	海洋堂	5,800円	発売中
1/8 神崎すみれ	海洋堂	5,800円	発売中
サクラ大戦ピンバッジコレクションA	海洋堂	1,280円	発売中
サクラ大戦ピンバッジコレクションB	海洋堂	1,280円	発売中
サクラ大戦ピンバッジコレクションC	海洋堂	1,280円	発売中
ミニキャラクターコレクション	ツクダホビー	2,500円	春
真宮寺さくら アクションドールver.1	ツクダホビー	7,800円	春
真宮寺さくら アクションドールver.2	ツクダホビー	7,800円	春
ジグソーパズル 300ピース	天田印刷	1,500円	4月予定
ジグソーパズル 1000ピース	天田印刷	3,000円	4月予定
CDケースシールセット	天田印刷	600円	春
Wタックポストカード	天田印刷	600円	春
アートクリスタル	天田印刷	1,500円	発売中
トレーディングカード	天田印刷	300円	4月予定
ピンズバッチ	ムービック	450円	春
クリアファイル	ムービック	350円	発売中
ノート	ムービック	350円	発売中
ポストカードセット	ムービック	800円	発売中
下敷き	ムービック	250円	発売中
オルゴール	ムービック	2,300円	発売中
キャラクタードール さくら	ムービック	9,800円	夏頃
テレホンカード	ムービック	1,000円	発売中
ラミカード	ムービック	100円	発売中
ジグソーパズル 1000ピース	ビバリー	3,000円	4月予定
ジグソーパズル 108ピースA	ビバリー	1,000円	4月予定
テレカ	コンパス	1,000円	発売中
テレカ	コンパス	3,000円	発売中
サクラ大戦 公式ガイドブック	アスキー	1,200円	発売中
カレンダー	セガユナイテッド	1,800円	発売中
サクラ大戦原画＆設定資料集	ソフトバンク	2,000円	発売中
サクラ大戦帝撃シークレットファイル	ソフトバンク	1,480円	発売中
帝撃歌謡全集	BMGジャパン	3,000円	発売中
檄！帝国華撃団	BMGジャパン	600円	発売中
花咲く乙女	BMGジャパン	1,000円	3月21日発売
サクラ大戦　公式ガイドブック	アスキー	各1,200円	発売中
CDケース	ワイコム	2,300円	4月予定
OAクリップ	ワイコム	300円	4月予定
フロッピーラベル	ワイコム	500円	4月4日発売
サクラ大戦　花組通信	SEGA	4,800円	発売中
スクリーンセーバー	SEGA	3,800円	4月4日発売
セガ オフィシャルビデオ サクラ大戦	SEGA	4,800円	3月20日発売
スクールカレンダー	天田印刷	1,500円	
スクールカレンダー	ムービック	1,000円	

攻略ビデオ

サクラ大戦　攻略ビデオ

●SEGA

ゲームのポイント解説はもちろん、非圧縮のアニメムービー集をはじめ、貴重な映像が多数入っている。ナレーションを真宮寺さくら役の横山智佐さんが担当し、広井王子氏とのインタビューも巻末に収録した「サクラ大戦」初のビデオ作品。

オープニング、アニメムービーなどがハイクオリティな映像で収録され、攻略法もバッチリフォローされているぞ。

音楽CD

600円というリーズナブルな価格で発売され、品切れになった店も続出。

エンディングで流れる各キャラクターの歌をフルコーラスで完全収録。一家に1枚!!

サクラ大戦　帝撃歌謡全集

●BMGジャパン

サクラ大戦　檄！帝国華撃団

●BMGジャパン

「サクラ大戦」の各キャラクターのイメージソング、デュエット、劇中歌を収録したアルバムと、ゲームの主題歌を収録したシングルCD。見事オリコンに、ともにチャートインするという偉業を達成!!

設定資料

サクラ大戦　原画＆設定資料集

●ソフトバンク

「サクラ大戦」の膨大な資料を1冊にまとめた本がコレ。キャラクター、メカ設定はもちろん、制作スタッフのインタビューや楽譜、コスプレ用の型紙なども掲載。発売直後、横山智佐さんが袖を通したさくらの着物（制作費30万円）の読者プレゼントも話題になった。

フォトCD付ムック

サクラ大戦 帝撃シークレットファイル

●ソフトバンク●1,480円

CG監督の永田氏が手掛けたメカCGの紹介を中心とした本部分と、設定資料をモニターで見られるように制作されたフォトCDが１つになったムック。ポートフォリオ（音楽入りフォトCD）形式では限界収録枚数に近い106点のデータを収録。フォトCDオペレーターでサターンでも再生可能に。

藤島康介氏、松原秀典氏、永田太氏の３人が競演。加工すれば壁紙にもできるぞ。

クリアファイル

クリアファイル

●ムービック●各350円

花組隊員が全員集合したモノと、ソフトパッケージにも使用された藤島康介先生が描くさくらバージョンの２タイプが現在発売中。この中に大切な書類を挟めておけば、帝国華撃団が守ってくれる!?

戦闘篇　恋愛篇

攻略本

サクラ大戦　公式ガイド

●アスキー●各1200円

シミュレーションパートを解析した「帝国華撃団戦史」と、アドベンチャーパートを攻略した「帝国歌劇団花組日誌」は、詳細なデータと豊富なゲーム中のビジュアルをメインに、深く突っ込んだ内容になっている。ファン必携!!

ラミカード

ラミカード

●ムービック●各100円

花組の各隊員のカードがラミネート加工されて発売。価格も１枚100円と手ごろな値段なので、ぜひとも全員分そろえたいアイテムだ。デザインもイカしている。

テレホンカード

サクラ大戦　テレホンカード

●コンパス●各1000円・各3000円
●ムービック●各1000円

コンパス、ムービック各社から発売されているテレホンカード（１枚50度数）。発売当時は品切れの店がよく見かけられた。現在でも品切れ状態が続いているので、見つけたら即買いだ！

下敷き

下敷き

●ムービック●各250円

クリアファイルと同一イラストデザインの下敷き。勉強する時も花組隊員が応援してくれている気分になり、これでキミの成績もアップ!?　もちろん使い道はそれだけじゃない、ポスター代わりに壁に飾ったりするのもいいよね。

オルゴール

「檄！帝国華撃団」が美しい音色で流れるオルゴール。イラスト部分はフォトスタンドとしても使用可能。

サクラ大戦 オルゴール

●ムービック

ネジを巻いてボタンを押すと、オープニングテーマ「檄！帝国華撃団」が流れる。太正時代を舞台にした、いかにも「サクラ大戦」らしいアイテムだ。近く同社から「花咲く乙女」バージョンのオルゴールも発売予定。ファンなら要チェック！

ポストカード

ポストカードセット

●ムービック●各800円

帝国華撃団のメンバーと、花組隊員集合のイラストがポストカードとして登場。各キャラクターがハガキサイズで描かれているから、鑑賞用にもお手ごろだろう。これで友達に手紙を出すのはもったいないかも……。

現在では入手不可能!?なプレミアグッズ

ここでは販促品として作られたグッズや、業界関係者に配布された資料などを紹介。現在ではほとんど入手不可能な品々だぞ。

一般に発売されていない、プレミアグッズと呼ばれる品々。もちろん「サクラ大戦」はその数、種類ともに豊富だ。しかし、ここに紹介したグッズは全て完全販促品のため、今後生産の予定がないことをあらかじめ断っておく。セガやレッドカンパニーおよび、サタマガ編集部に問い合わせの電話などはしないでね！

チラシ

ゲームショップなどの店頭で一般配布されたＡ４サイズのチラシ。両面印刷で、表はさくらのイラスト（ポスターのものとレイアウトが違うことに注意）。裏はゲームの概要と簡単なキャラクター設定などが、画面写真付きで説明されている。

湯のみ

一部のお店でソフトを購入するともらえたグッズの1つ。これを持っている人は超ラッキー。ファンの間では、高値で取り引きされているという噂もある。

フラッシュセガサターン

店頭デモ用に制作・配布されているセガサターンデモソフト。「サクラ大戦」のデモが収録されているのはVOL.9にあたる。

店頭でデモを見た人も多いと思うが、それがこのCD-ROMなのだ。

キーホルダー

これもソフト発売当時、店頭で配られたグッズの1つ。縦横約2センチ四方の大きさのこのキーホルダー、裏表にさくらとタイトルロゴが描かれている。

フォトスタンド

運が良ければ、ソフトを購入するともらえたレアアイテム。木製で作られた凝った作りで、さくらのイラストカード付き。

帝国華撃団隊員名簿

これぞ超レアアイテム。一般およびゲームショップにも配られなかったCD付き資料がこれだ。これを持っているのは、発表会に出席した業界関係者のみだ。

ポスター

左のポスターは店頭告知用ポスターで、一般に配られることはほとんどなかった。下部にはセガサターン本体の写真も見られるのが面白い。中央と右のポスターは、一部のお店で、ソフトを買うとプレゼントされた限定ポスター。どちらかを入手できた人は幸せ者だ。

まだまだあるサクラ関連商品

本編の世界観をさらに広げるソフトが、今後も続々ラインナップに挙がっている。「花コラ」（詳しくは P 50からの記事を参照）やWINDOWS95用スクリーンセーバーなど、この「サクラ大戦」ブームはまだまだ終わりそうにない。

花組対戦コラムス

名作パズルゲーム「コラムス」と「サクラ大戦」が融合。発売日も間近に迫った。

スクリーンセーバー

モニターの焼き付き防止用のユーティリティソフト。パソコンユーザーは要チェック!! 4月4日発売だ。

CDシングル

エンディングで流れる「花咲く乙女」と、真宮寺さくらが歌う「さくら」のカップリング。ジャケットは「サクラ大戦」総作画監督の松原秀典氏描き下ろし！ 価格 1,000円（税込み）

花組通信

花組隊員との相性占いや、声優さんのインタビューなどを収録したデジタルファンディスク。発売中!!

今が旬！「春のサクラ小旅行」12選
TeitoWalker
サクラサクか？　帝国歌劇団大特集号
特集
1 9 9 X年サクラ吹雪が再び舞い降りる
帝国華撃団副指令
緊急インタビュー
サクラ大戦12の謎
待望のモデルチェンジ!?
最新「霊子甲冑」読本
春の部屋探しに超便利！
人気帝都スポットAtoZ
特別付録
新種発見!!
さくらっち徹底解剖
&プレゼント！
SOFT BANK
太正拾参年参月弐拾八日發行(毎月八日発売) 第壱巻第参号

行ってみたい帝都有名所!!

帝都、ここは「サクラ大戦」の舞台であり、帝国華撃団と黒之巣会が激しい戦いを繰り広げた戦場でもある。大神とさくらが初めて出会った場所や、黒之巣会が「六破星降魔陣」を成すために楔（くさび）を打ち込んだ場所など、劇中に登場する帝都有名所を現代の景観とオーバーラップさせてみた。

ゲームと現代の景観を徹底比較!!

サクラ大戦の舞台は太正時代の帝都。そのモデルは当然大正時代の東京だ。今回は、サクラ大戦の中に登場した地名、その中でも特に黒之巣会との戦い（第1話から7話）で登場した場所について、ゲームと現代がどれほどの違いがあるのか、実際の東京を撮った写真を使って風景を比較してみよう。

帝都の面影を求め、訪ねた場所は大きく分けて12カ所。日本橋を中心に放射状に各地点が存在している。頑張れば1日で周り切ることも可能なので、休日ぶらりと帝都巡りをしてみるのもいいね。

日比谷公園

●地下鉄営団日比谷線日比谷駅下車

現在、日比谷公園内には都内では国会図書館の次に大きい日比谷図書館や、野外音楽堂などがある。

サクラ大戦では葵叉丹が「六破星降魔陣」最後の封印を解いた場所として、わずか1カットだけ登場した。実際の日比谷公園は取材しに行ったのがお昼休みということもあって都心とは思えない、のどかな風景だ。ただ、公園の敷地の中にはちょっと怪しげな林もあった。下の写真の林どこかで見たような……？

今まさに封印を解かんとする「六破星降魔陣」の葵叉丹。

魔の地、大和の出現地点も東京タワーからなら一望できる。

オープニングにも登場するミカサは浅草～銀座間の地下に。

昔を匂わせる照明灯。日比谷公園には、このような懐古的なオブジェクトが所々に残っているので探してみてもらいたい。

街の喧騒を尻目に公園内は比較的静か。この林にピンときた人はかなりやり込んでるね。

取材中、タイミングよく噴水が上がった。時間によっては見られないぞ。

芝公園（帝都タワー）

●地下鉄都営三田線御成門駅下車

東京タワーには水族館やロウ人形館、お土産屋、食堂街などが完備。はとバスツアーのコースにもよく含まれている。

芝にそびえる帝都の象徴、帝都タワー、ならぬ東京タワー。全長333m、自立鉄塔としては世界一の高さだ。なおサクラの帝都タワーは（下の）大展望台くらいの高さだろう。

東京タワー大展望台からの眺め。下の写真はお台場方面を眺めたもの。遠くにレインボーブリッジが見える。この方向はサクラ大戦の帝都ならば、古の大地「大和」が沈んで（浮上して）いる場所だ。右の写真は皇居方面を眺めたもの。この写真の左側一帯の地下には超弩級空中戦艦ミカサが埋まっている。

日本の誇る建築物の1つがこの東京タワー。しかしすごいパースのかかり方だ。

現代の若者の名所の1つ、レインボーブリッジ。この近くには東京ジョイポリスもあるよね。

皇居方面の風景。タワー内を1周すれば東京の全景が一望可能だ。この眺めを実際に観てくれ。

ゲーム中に登場する帝都タワー。初めて天海が帝国華撃団の前に姿を現した場所である。

昔の景観をとどめている場所、建物たち

銀座(四丁目)

●地下鉄営団日比谷線銀座駅下車

昔から高級感漂う大人の街として知られる銀座。大きい映画館などが点在し、帝国劇場もあるぞ。

ご存知、銀座四丁目交差点。サクラの大帝国劇場のあるはずの場所には日産ギャラリーが建っている。銀座和光(旧服部時計店)の時計台だけが当時の姿をしのばせるが、大正までの時計台は震災で崩れてしまい現在のは昭和に入ってから再建されたものだ。(六話の銀座崩壊で崩れたのが古い時計塔) ところで見事ゲームと同じアングルになった下の写真は、カメラマン田中氏決死の撮影のたまものだ。なお、撮影方法は危険なのでマネは絶対禁止だ。

交通量の激しい日産ギャラリー前。サクラ大戦では、この区画に大帝国劇場があることになっている。

時計台の景観。昭和初期の建造物の雰囲気がいまだに残っている。年末年始によくテレビに映るよね。

田中氏が道路の真ん中に走り込んで撮った決死のショット。ゲーム中の通りは、現代ではこのように見えるのだ。

で、ゲーム中の通りの画面がコレ。浪漫と風情あふれるこの街並みは、浪漫街道と呼ばれるにふさわしい。

日本橋

●地下鉄営団東西線日本橋駅下車

地上には帝都銀行(日本銀行)。地下には黒之巣会の本拠がある場所。ゲームでは七話最後の「朝日と日本橋」の図が印象的だ。当然今回はゲームそのままのアングルを期待したのだが、日本橋の上には首都高の高架が……そう、かつての江戸城の外堀の東側は、現在、首都高でフタをされた形になっているのだ。そして、さらに獅子と麒麟(キリン)の像も改修工事中……。今回の取材を通して感じた、帝都の匂いの消滅を痛感する。

三越本店がある日本橋。都営浅草線・営団銀座線の日本橋駅下車でもOK。

高速道路が上を走り、その情緒も失われてしまった日本橋。再開発の犠牲者とも言える。

取材では夕暮れに訪ねてみた。しかし、このアングルが撮れる日はもうこないのか!?

深川

●地下鉄営団東西線門前仲町駅下車

取材した仙台堀川は駅から歩いて15分くらいの所。清澄庭園で休憩するのもイイ。

深川。サクラでは五話の深川廃屋と戦闘マップで登場する。築地と同じく、観光名所ならば、富岡八幡宮や永代橋など、もっと良い場所もあるが、今回は極力サクラを思わせる場所にしたかったので、取材場所は「仙台堀川」と近くの倉庫に絞った。堀川の水は淀み、川幅も狭かったが、ここは江戸時代に物流の手段として多数掘られた運河の跡なのだ。同じ地域ではこの近くの清澄庭園もおすすめ。

進むことも引くことも許されず、といった感じで堀に浮かぶ貨物船。これも時代に取り残された遺物か。

狭い、汚い、と悲しいくらい姿を変えた仙台堀川。昔の活気はもうない。

倉庫を少し退いて写したショット。大きい建物だということがわかる。

古いながらも、現在も倉庫として使用されている建物。時代を感じさせる。

すみれ、カンナと偵察に行った場所が深川廃屋だ。対ミロク戦があった。

築地

●地下鉄営団日比谷線築地駅下車

関東一の魚市場。朝方の活気は東京で1番だ。築地本願寺など有名な建物もある。食べ物もうまい。

築地を月島側から撮影してみた。ここ築地はサクラの三話で、刹那がマリアを罠にはめた場所である。築地といえば魚市場が有名であるが築地に魚市場が移ってきたのは震災後のお話。

実は今回の取材で場所選びが最も難航したのが、ここ築地と深川。だが、夕暮れに、波が打ち寄せる河岸は帝都を思わせる情緒満点だった。太正帝都の活気を味わいたい人には早朝の市場、情緒だと築地本願寺がおすすめ。

水面に照りかえる夕日が美しい隅田川。空気もうまい!!

市場とビル。ミスマッチな風景だが、不思議と情緒満点だ。

奥にはビルが立ち並ぶ現代の景観。しかし、港、漁船などが見え、雰囲気は最高。

刹那との激しい戦闘が展開された築地。ゲーム中のその面影も今や失われている。

後半は昔の情緒を残す上野がメイン

上野

●ＪＲ山手線上野駅下車ほか

昔は東京の北の玄関と言われ、早くから栄えていた上野。上野公園や不忍池など有名な場所も多い。

サクラ大戦と上野はとても深いつながりがある。今回は上野公園、不忍池、上野東照宮（寛永寺）、西郷像前と回ってみた。上野公園はさくらと大神の出会う場所、不忍池は最初の戦闘、西郷像前はプロローグでさくらが脇侍を倒す場所、そして寛永寺は東京の鬼門を鎮護し、その設立者は天海である。

余談だが、ここの本尊の脇に立つ像を「脇侍」と呼ぶ。上野は遥か昔から人が集い、出会う場所として運命づけられた土地とも言われている。桜が咲くころには、ぜひ上野を歩いてみてほしい。運命的な出会いがあるかも……。

第一話の戦闘マップ。ご存じのとおり不忍池が舞台になっている。帝国華撃団の初戦闘がここで行われたのだ。

不忍池にある鳥居。奥に進むと弁天堂がある。当然、マップにもある露店もあります。

水鳥が羽根を休める不忍池。ここも散歩するにはおすすめの場所だ。ボートにも乗れるぞ。

桜が満開のころになると、ここも美しい景色となる。第一話の花見シーンもここか？

オープニングムービーでさくらが街を見下ろしていた景観も現在は……。

天海が設立した寛永寺。ここもぜひ立ち寄ってみたい場所の1つだ。

西郷隆盛像前にて。脇侍がさくらを襲撃し、逆に霊剣荒鷹で一刀両断された場所である。

九段下

●地下鉄営団半蔵門線九段下駅下車

九段下には武道館や靖国神社などの有名な建築物が存在する。特に九段会館は一見の価値あり。

九段下も封印の場所として、たった１カットの登場。何話のことか覚えていない人も多いだろう。正解は五話だ。さて、現代の九段下はというと、当時あった武家屋敷の名残もほとんどない。ここから半蔵門への道は官公庁や大使館などが並び、厳粛な雰囲気が漂っている。写真の九段会館は明治・大正期の建築を思わせる古風な建物だ。なお、下の写真は内堀通りから半蔵濠を撮ったもの。この日は快晴で緑がとても綺麗だった。

お堀は九段下からやや離れているが、とても東京とは思えない幻想的な雰囲気がある。

サクラ大戦に出てきても違和感のない外観を見せる九段会館は必見だ。

スポーツ競技やコンサート会場として有名な武道館。敷地の広さも驚くほど広い。

江戸城の名残ともいえるお堀。自然の匂いが感じられる所だ。

浅草花やしき

●地下鉄営団銀座線浅草駅下車

浅草寺の近くにある遊園地、浅草花やしき。観覧車やジェットコースターなどの施設があるので遊びに行ってみよう。

日本最古の遊園地といえばここ浅草花やしき。サクラでは太正時代から近代的な遊園地だった。下の翔鯨丸発進シーンで小さくクレーンとジェットコースターが見えている。入口のお姉さんのコスチュームもなかなかおシャレだ。ところでここ花やしきの添乗員は皆、風組の隊員のはずだが……？まあ、いずれにしてもサクラファンなら、一度は訪ねてみたい場所の１つだ。

花やしきの入場口。この地下には兵器工房があるのか？　ちなみに紅蘭は一時期ここに配属されていた。

翔鯨丸が発進するたびに花やしきの施設は運転中止に。負けるな風組!!

あやめが支部長を務める花やしき。輸送空挺部隊「風組」が常駐している。

情緒豊かな浅草一帯を練り歩きに行ってみる

浅草雷門

●地下鉄営団銀座線浅草駅下車

日本で指折りの観光地の1つ。巨大な提灯や左右に構える仁王像の迫力に圧倒される。

サクラの四話では破壊される（こともある）浅草雷門。写真は夜の雷門&仲見世。サクラの世界では翔鯨丸が発進するたびに地鳴りはするわ、地面は傾くわ、という実に物騒な場所……である。雷門は浅草寺総門にあたり、明治43年、現在の雷門より50mほど南側にあった旧雷門が火災で焼け落ち、現在のものとなった。さらにサクラの雷門は火事で燃えないよう再建する際に、門全体をシルスウス鋼で建造したのだ。平日の昼間でも人出が絶えないここも、ファンならば、おせんべ片手に仲見世から浅草寺にお参り、というのがお約束。

戦闘マップ中の雷門。シルスウス鋼でできているとはいえ、破壊される場合も。キミの雷門は無事だったかな？

さくらと大神が初めて出会った場所、上野公園もフォローしているぞ。

撮影は日暮れに行われた。ライトアップされた雷門もまた美しい。

翔鯨丸発進シーン。サイレンが鳴り、仲見世が割れる寸前といったところ。第四話の戦闘場所でもある。

浅草寺

●地下鉄営団銀座線浅草駅下車

日本有数のお寺。古い建物でありながら、昔ながらの形を保つ。買い物は仲見世で。

仲見世と同じく、取材したのは夜。照明に浮かび上がった浅草寺も幻想的で美しい。仁王像が守る雷門を越えると仲見世通りの両側にせんべい、人形焼き、下駄、雷おこし、傘、おもちゃなど、さまざまなものを売っているお店が続く。仲見世通りは明治・大正時代に撮られた写真と今の姿に（照明などをのぞき）ほとんど違いがないことには驚かされる。交差する新仲見世通りを越えて行くと、小舟町の大ちょうちんがある宝蔵門に着く。

下の写真は夜の浅草寺本堂。はとバスツアーのコースでもあるここには外国人の姿も多い。なお「花組通信」によると紅蘭は発明に息詰まると、よくここの石段に腰かけていたそうだ。石段に腰かければ、キミも気分は李紅蘭だ。

ここの石段で紅蘭が思案していた。もちろん、お賽銭やおみくじも忘れずに。

暗闇に浮かぶ浅草寺。その巨大な迫力には思わず圧倒されるぞ。

浅草寺本堂前で待機している霧劉の魔操機兵・銀角。戦闘マップではこんな感じ。

東京のおみやげも仲見世でバッチリ。19時にはだいたい閉店してしまうので注意。

仲見世が2つに割れて、翔鯨丸とそのドッグが現れる。仲見世はどうなっている？

浅草六区

●地下鉄営団銀座線浅草駅下車

昔から多くの人に愛されてきた繁華街。浅草寺のすぐ脇に位置しているので、ぜひ立ち寄ろう。

サクラの四話で大神とアイリスがデートした場所。太正時代にはオペラ座や活動写真館が並ぶ帝都屈指の繁華街だった。大正時代には浅草七区まであった。六区とは古い呼び名だが、今でも地名や店の名前などに名残が見られる。演劇と芸人の街であったころのにぎわいも遠くなったが、旧六区（写真）の通りには寄席や劇場が並び、浅草公園の周辺には古い街並みが残っている。

現在はロック座や映画館、ファミレスなどが建ち、昔の建物の面影はあまりない。

アイリスとの想い出の場所。多くの店が建ち並び、そのにぎわいを知ることができた。

帝国華撃団副指令あやめさんが答える

サクラ大戦12の疑問

Q1. さくらたちの給料はどれくらい?

A1. 花組の隊員の基本的な給料は歌劇団の収入によりますから、一概には言えませんが、普通の女子が生活するのに不自由しない程度にはいただいているとだけ言っておきましょうか。

Q2. 帝国歌劇団の人気度は?

A2. 最近では新聞や女性誌などでも取り上げていただいているので、東京以外の方でも「帝国歌劇団」の名前を知っているかもしれませんね。わざわざ汽車に乗って来てくださるお客様もいますから。

Q3. 帝国華撃団の認知度は?

A3. 「帝国華撃団」の名前は、一部新聞でも報道されているので、耳に覚えがあるかもしれませんが、「帝国華撃団」の存在は超法規的に保護されていますから、その実体を知る人はいないはずです。

降魔と帝国華撃団の戦いが新聞に掲載された。これってスクープ!?

Q4. 黒之巣会の収入源は?

A4. さあ……「黒之巣会」の収入源がどこか、それがわかれば私達にも攻めるチャンスがあるのですが、今のところは不明です。組織として成立している以上、資金源は必ずあるはずなのですが……。

Q5. 帝劇の休日、メンバーはなにを?

A5. 休演日には、花組の隊員達はそれぞれ思い思いのことをしていますよ。普通の女の子のように、買い物に出かけたり、活動写真を見たり。いつ鳴るかわからない出撃のサイレンに緊張しながら、ね。

Q6. 三人娘の帝劇での地位は?

A6. かすみと由里は劇場の業務ほとんど全てを取り仕切ってくれています。地位と言っても、大帝国劇場はとても家庭的な職場ですから、息が詰まるような上下関係ではありませんよ。

帝劇の受付や売店の売り子、しかしてその実態は……。

Q7. 翔鯨丸の開発費用は?

A7. 翔鯨丸本体にかかった費用は資料が消失してしまって不明です。ただ、地上甲板にあたる浅草寺や仲見世の改造工事を行った太正11年の国会では莫大な使途不明金が発生して大騒ぎになりました。

Q8. 米田1日あたりの酒量は?

A8. 米田支配人のお酒の量ですか? かすみに聞いた話だと1カ月の酒代が五〇円を越えていると言うから、1日で一升瓶を空けているということなのかしら? 健康のためにも控えていただかないと。

Q9. 帝劇の客席数は?

A9. 大帝国劇場には、一階席が五百席。二階席が二百席、二階にはさらに特等席が五十席ありますから、全部で七百五十席ですね。これだけある客席も、おかげさまで公演の間はいつも満席になります。

収容客席数はかなりのものだが、公演はいつも満員御礼状態!!

Q10. 光武は一体いくら?

A10. これは難しい質問ですね。光武の開発には、莫大な金額が投じられましたから……。ただ最近、日本で販売された蒸気トラクターが千円ほどですから、その三、四〇倍はすると思いますけど……。

当時の貨幣価値は、みなさんで調べてみてくださいね。

Q11. 華組の階級は?

A11. 厳密に言えば、帝国華撃団は正規の軍隊ではありません。米田中将や私のようなもともと軍人だった者を除く花組の隊員を階位で縛りたくないという、米田中将の方針で階級は存在しないのです。

Q12. 「サクラ2」は?

A12. それは「今後の花組の活動」と言うことでしょうか? 申し訳ないのですけど、私ではこのご質問にお答えできないんです。情報をお待ちください、としか言いようがないの。ごめんなさいね。

特集に参加していただいたレッドスタッフよりメッセージ

企画制作部 金子良馬氏

今回取材を終えて思った……。
古き良き帝都は今、確実に滅びつつある。やはり黒之巣会は正しかったのか?帝都は広井王子と我々の中にだけある街なのか?……いや、そんなことはないはずだ。まず写真を見て想像してほしい。私達、サクラスタッフは信じている。現在の東京と理想の都市「帝都」は必ず重なるのだ、と。

企画制作部 森田直樹氏

みなさんお疲れさまでした。
帝都めぐりを途中で逃げ出した森田です。最初の上野公園までは参加したのですけど、ちょっとヤボ用がありまして。いや本当に仕事ですよ。まさか眠いから帰ったなんて、そんな、まさか……。てなわけで、最後に見事にサクラを咲かせてくれた千葉さん、どうもありがとう。そして永遠に……。

営業 奥村圭作氏

改めて歩いた帝都は、やはり素敵な街でした。上野公園のアイスも浅草の御煎餅も、とてもおいしゅうございましたから……。ぜひ、皆様もあなたの「帝都」をお歩きください。

広報 久保 享氏

見慣れた風景、新たな気持ちで歩いてみる。普段、ただ通り過ぎる街が違って見えた……。「帝都東京」、姿形は変わっても感じ取れる時代の息吹。そう、"太正"は現在も此処に…。

サタマガ編集部 千葉ちゃん

今回の特集、いかがだったでしょうか? 新しいアプローチでみなさんの「サクラ大戦」に対する思い入れが、さらに広がってくれたら幸いです。俺はサクラ色に燃え尽きたよ!

199X年サクラの季節が再びやってくる……!?

引越し完了しました。埼玉と練馬と板橋の境目あたりに住んでます。成増や和光、東武東上線エリアのゴアな感じのクラブ（ないか）情報募集中。あと、ガバなオススメCD情報も。

ゲームる今週記

こんにちわ。2週間ぶりのごぶさた、がすけつです。夜から朝にかけての厳しい寒さもようやく緩やかになってきて、夜行性の僕としてはうれしい限り。しかし、ゲーセンやデパートの強力すぎる暖房には、これはこれでちょっとゲンナリ。あああ、バリ島あたりへ旅に出たい！　燦々と降り注ぐ太陽の光を存分に浴びて、筋肉痛になるまで泳ぎたい！と、欲求を叫んでスッキリしてみたところで1枚目のハガキにゴー！

今中3ですが、先日第一志望校に推薦合格いたしました。そのうえラストブロンクスのCDの全チームロゴステッカーが当たって、さらにこのハガキまでがサタマガに載るなんて（載るのか？）。この幸せを自慢してみたくてハガキを書きました。うへっ、うへっ、うへへへ……。（北海道・みそit・15歳）

おめでとう！　ついでだからソフトもプレゼントしようか？　なにしろ希望ソフトがデスクリムゾンときたからにゃあ。……あげない。

今週の巧夫が足りん

大分県・レフシル・21歳

日々これ修行でんがな。巧夫を積めば、いつかきっと必ずいいときが来るはずさ～。

この前チラシを見ていたら、クリスマスナイツを高値で買い取るというものを見た。ソニックチームからのプレゼントを誰が売るもんか、と思ったが、その店に行くと5～6個置かれていた……。クリスマスプレゼントとしてもらったものを売るなんて……と思い、悲しくなってしまった。

（香川県・耳太郎）

うーん。クリスマスナイツに限らず、プレゼントとかで貰ったソフトを、小遣いに困って売っちゃう人とかけっこういるんだろうなあ。悲しいというか、寂しいというか……。

3カ月ぶりにゲーセンに行った。久しぶりの空気に酔っていると、テリー・ボガードのコスプレをしたカッコイイ兄ちゃんが「リアルバウト餓狼伝説」をやっているではないか。もちろんテリーを使用、しかも強い。オレは感動した。次の瞬間、その兄ちゃんは勝つと同時に「OK!」と叫んで帽子を投げた。オレはモーレツに感動して、涙まで出そうになったが、その後兄ちゃんは、いそいそと飛んでいった帽子を拾いに行ってしまった。その姿にせっかくの感動が……ア然。（鳥取県・魔神がZ・26歳）

最後の最後でヘボめだったわけですな。あ、餓狼といえば、ダックキングのコスプレはどうだろう。地毛をモヒカンにして。その姿でゲーセンに行けばヒーロー間違いなし！

先日ゲーセンにて「セガサターン洗脳計画」を実行。まずバーチャ3のエンディングに出てくるハイスコア表の名前をすべて「S.S」にすることにしたが、1位の「AAA」だけが越えられない！　よって、この洗脳計画は幕を閉じた……。（福井県・KEN.R）

っつうか、S.Sがセガサターンの略ってわかる人がどれくらいいるんだ!?　次はもっと大胆かつわかりやすい計画を希望します。あ、でも駅の伝言板を使うのはやめましょう。

今週の好きで良かった～

福島県・ちば淳之介　17歳

ウルフルズのバンザイとかけてみましたが、いかがですか。たまごっち欲しいです。

東京都・若卯月　18歳

乳は大きさが重要ですか。僕はおしりの小ささが重要だと思います。ハニぃ～。

2/28号の愛媛県の佐藤さんと違って、心やさしいこの僕が、がすけつさんに年賀ハガキのクジで当たった切手をあげましょう。だからソフトおくれ。

（大阪府・武川　淳）

わーい、濡れ手で粟の130円分の切手をゲット！　これだけあれば青山の一等地が買えるぜ（オヤジギャグ）。でも、ホチキスでハガキにとめるのはやめましょう。危ないから。

デイトナUSAは、サーキットエディションでいろんなところが変わったが、相変わらずピットクルーの足の裏だけは存在しなかったようだ。（奈良県・稿　閔吉）

実はコースを追加したりして、メモリの都合でちょうど足の裏のぶんだけポリゴンが足りなかったのだ。そのぶん馬のポリゴンが増えてるので安心してくれたまい。うそ。

スカッドレース面白い!!　見た目もスゴいけど、あの筐体もイイ。とくに普段パワステなしの2tトラックに乗ってるオレでも手こずる、キックバックの強いステアリングが何ともいえん。あと、ブレーキ踏むと後ろに下がるシート。皆さん、ちゃんとロックしたのを確認しましょう。

（奈良県・DEB・25歳）

あるある。「ゴカッ」って感じでシートが下がっちゃうの。クラッシュと同時だと、まさに体感て感じ？　違うね。危ないので注意しませう。

ソフト屋で「SEGA AGES ファンタジーゾーン」に、「ブレイク寸前！」というシールが貼ってあった。何かが違うと思う。（東京都・クレイジーじじい）

「ヒット中」とか「売れ筋No.1」とか印刷してある例のシールね。たしかに寸前もへったくれも、アーケード時代にブレイクしてたからなあ。もしかして、サターンがブレイク寸前ってことを言いたかったのか？

今気付いたのだが「ゲームる今週記」って「ファーブル昆虫記」とかけていたのかー！　ダセーぞ！誰だ考えたやつ？

（東京都・インチキ中国人俳優）

僕です。「ドリームアクセス」は僕じゃないけど。じゃ「夢日記」ならどう？　「今週のぽえ夢」は？「今週のどりぃ夢」もいいなぁ。

SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

サターンおよびサターンを取り巻く環境についての意見を、広く取り扱うコーナーです。

サターンBASICに期待！

兵庫県・がんばれゲームギア

だーっ、また延期!? しかも「3月下旬」ってだけで正式発売日未定……何がって？ BASICだよ、サターンの！ 「ファミコンってゲームしかできないのか、じゃあ就職してからパソコン買おう」ゲーム専用機登場時、ゲームが下手な私が心中つぶやいたセリフである。知識がなかったので、MSXやファミリーベーシックなどの「TVにつなぐ、やや安価なパソコン」を知らず、手の出るものではないと思い込んでいたので、「ゲームのほかに、自分でプログラムを組んで面白いことができる（らしい）」パソコンのほうが魅力的だったのだ。パソコンで、おそらく一番楽しいのは「自分で組んだプログラムが画面上で動く」点だろう。CGや作曲もそうだけど。でも私が知る限り、初心者向けパソコン誌はプログラミングを扱わない……もったいないと思うよ、ほんと。サターン発売当時、周辺機器の1つとしてキーボードが挙げられた時点で、このマシンの運命は決まった。期待してるよビッツさん。あんまり遅いと、「キッズギアソフト開発キット」も作ってんのかと思っちゃうぞ！

先日編集部にもようやくサンプルが届きまして、元インチキプログラマーだった僕は、さっそく4時間ほどかけて（仕事しろよ㊥）「ヒット＆ブロウ」と「マインスイーパー」を作ってみました。マインスイーパーなんかパッド使っちゃったよ。いやー、楽しいね。小、中学生だった頃を思い出すというか。まだグラフィックやポリゴン関連には手をつけてないけど、もう十分楽しめました。近々サタマガでもコーナー化の予定です。とにかく、興味があるなら「買い」のキット。最近のパソコン誌でプログラムのコーナーがないのは、開発ツールが高価になりすぎたのと、比較的高年齢層にも読者が多いからじゃないかな。

ゲーム音楽について

栃木県・ハイテンジャー

これは、とあるギター雑誌を見て知ったことなのですが、「デイトナUSAサーキットエディション」の中の曲に、ロックバンドMR.BIGのボーカル、エリック・マーティンが参加しているとか。ファンとしては嬉しいかぎりです。もっといろいろなゲームに音楽面で力を入れてほしいと思います。

例えば「ワイプアウトXL」とかね。そうそう、葉山宏治兄貴はどう？

バンダイのプラモデル！

神奈川県・阿曽アキヒロ

プラモデルを3Dゲームで作りたい。ガンダムシリーズなど、店頭で見かけなくなった数々のプラモデルをサターンでよみがえらせてほしい。ソフトを買うと、CD-ROMの中に10体ほどのプラモデル。今日はガンダムを作ろうかな。ニッパーで部品を切り離し、接着剤をつけて説明書を見て、ここととここを合わせる。あっ、間違えた。でもゲームだからやり直せる。色をつけてでき上がり。バックの絵を選んで写真撮影モード。一通り楽しんだら、最初から作り直すこともできる。拡大縮小自由自在。パワーメモリーに記憶させれば、友達が作ったプラモデルとのジオラマも可能。このジャンルが確立すれば、今まで不可能だった何万ピースもの部品を使ったプラモデルも製作可能。プラモデルに限らず、実在する家を材木1本から作っていく建築ゲームも製作可能。もちろん、接着剤のかわりにクギやボルトを使用。

まさに新境地。ゲーム的な面白さというよりは、BASICに似て作る楽しみがあるよね。しかし、最終形態が見えてしまっているという点で、BASICよりはちょっと地味かな。いっそSEGA AGESで出せば、シャレも利いてていいかもしんないね。

マナーというよりは……

青森県・SoMA・26歳

最近、マナーの悪いプレイヤーの話をよく耳にする。そしてついにはバーチャファイターの技を実際に試し、警察ざたにまでなった事件も起きてしまった。バーチャはリアルさをウリにしていいるだけに、プレイしているうちに試したくなったのだろうが、ものがものだけに大変危険である。例えば心意把。この技はゲーム内では相手の胸のあたりに頭突きを当てているようだが、現実には、相手の顔面にカウンター（手を引いているため）で当たる場合もあり、最悪の場合、死に至るほどの、危険な技である。前述のような事件をきっかけに格闘ゲームが厳しく規制されるなら、ゲームはまったくつまらないものになるか、最悪の場合、格闘ゲーム自体が禁止されてしまうかもしれない。そういうことになるも、ならないも、われわれプレイヤーの態度ひとつで決まってしまうということを、全国のマナーの悪いプレイヤーに言いたい。

バーチャの技を試しちゃった事件については以前も取り上げたけれど、なんていうか、マナーという範疇をすでに超えてるよね。気をつけるだけじゃどうにも解決しないし。あ、そういえばライターでもプロレス技とかを試したがる人が1人いたなあ。「入っちゃう」とマズイから、やはりここは「危険ですので真似しないようにしましょう」ってアドバタイズに表示するか。いやなんか本末転倒しているような……。

超！ 収納法募集

埼玉県・茅たくみ

サターン用のさまざまなコントローラーやワープロセット、キーボードなどが発売されるのは、そういうのが好きな私にとって嬉しいことですが、金銭的な事情や、買っても置き場所がなあ、と考えると購入を控えてしまうことがしばしばです。そこで思ったのですが、皆さんはサターンやその周辺機器をどのように整理しているのでしょうか（私はわりと床に放置してますが）。うまい整理方法があれば教えてもらいたいものです。

やはりDIYセンターなどに行って、おもちゃ箱というか、重ねられる大きめのカゴを買うのが一番かと。

⬆栃木県・熊田ゴリラ

知ってる？ 布袋の「ラストシーン」に合わせて「はじめてのチュウ」が歌えるの。

⬅長野県・しょうの

何で豪鬼が2体かというと、見てのとおり(?)サイバーボッツ発売記念だからなのだ。

㊛ゲー発掘連絡協議会

みんなのオススメソフトを紹介する良ゲー発掘連絡協議会。さて今週は？

俺がオススメする良ゲーは「ウィザーズハーモニー」だ。いわゆる育成シミュレーションで、システムも比較的わかりやすく、初心者でもとっつきやすいところがまず気に入った。登場するキャラクターも、それぞれポイントを押さえていて好感が持てる。ただし、声優陣のクオリティはイマイチ（いや、そこが逆にいいんだけど）。パーティを組むキャラクターによって発生するイベントが変わったり、見るのが難しいエンディングがあったりと、繰り返しプレイする気になれるあたり、スタッフのこのゲームに対する愛情を感じてとれる。だからこそ俺は、このゲームを愛してやまない。既にすべてのエンディングは見たけど、これからも、3ヶ月に一度は引っ張り出してプレイすることだろう。（東京都・KISS-SUN）

あまりメジャーでないゲームが望ましいけど、今週はこんな愛のあるハガキが届いたのでつい紹介してみました。

業界探偵倶楽部

ゲームに関する疑問や悩みに、片っ端から答えていくこのコーナー。

●AOUショーで見たヴァンパイアセイヴァーのロゴが、サターンのダークセイバーのロゴに似てるような気がして夜も眠れません。助けて！

（三重県・ヘボン式ローマ人）

あ、ほんとだ。こりゃ似てるわ。というわけで、さっそくメーカーさんにコメントを頂きました。見よ！

ダークセイバー

そうなんですか？　デザインした人間は「ダークセイバー」のこと知らないんですよ。それにデザインの手法で考えた時、似てくることはあるかと。（カプコン開発本部）

ヴァンパイア セイヴァー

むむむ、確かに似ています。デザインした本人は「嬉しすぎてシコ踏んじゃいそうだ」と語っています。というわけでカプコンさん、基板ください。（クライマックス・小嶋）

やっと来た来たやっと来た。コーナー開始以来、2度目のドリームアクセスマスカレード。今回はサラのコスプレをしてきてくれた、北海道のMOMO HOUSEさん。ふてきな笑いが素敵です。全国のコスプレイヤーの皆さんも、バシバシ送ってきてね。セガ及びサターンのゲームならなんでも可。老若男女は問わないゼ！

北海道　MOMO HOUSE

写真には必ず撮影年月日と撮影場所を明記してね。今回は書いてなかったので不明。

若旦那は今!!

今は亡き（生きてるって！）若旦那の消息を追うこのコーナーでは、もちろんふみちゃんの情報も募集中。意外なところでの発見報告を待つ！

発見地：新潟県・？？水族館

そう、あれは僕が水族館に行った時のこと、ペンギンコーナーで、眼鏡をかけた男性が、檻に入ったペンギンとみつめあってるんです。なんとも不思議な雰囲気でした。あれは旦那と若旦那なのでしょうか。

新潟県・ケイチュケ・12歳

んー、先々週も言った通り、旦那が水族館の檻に入ることはなさそう。でも、眼鏡をかけた人のほうは若旦那かもしれん。ちなみにどこのなんていう水族館かちゃんと書いてネ。

発見地：山口県・萩市

夕方、会社から帰る途中に、駅のホームの売店で、山口県が誇る銘菓「萩の月」をむさぼり食っているペンギンを発見。そのあまりの勢いと、ペンギンがいるという事実に、あたりは異様な雰囲気に包まれていました。よく見れば、売店の前で財布の中身を覗き込んでいる、どてらを着た男性が……。あれは、間違いなく若旦那と旦那に違いありません。ちゃんと萩の月代、払えたのかな……。

（山口県・スギピー・26歳）

ぬぬ。また銘菓か。そういえばふみちゃんは信玄餅が好きだったなあ。ていうか餅が好きなのかな？　百萬石饅頭はどうだろう？　次は、全国銘菓情報も募集するか？　あー、どんどんゲームから離れていく気がするぅ～。次は温泉情報!?

バーチャだよ!! 全員集合

前回、前々回とニューウェーヴな感じのネタが続いたので、今週は久々に原点に戻ってみる全員集合。

★バーチャンジェリークSpecial

●女性に大人気のあの恋愛SLGの続編。主人公はバーチャンジェ（推定82歳）となり、守護聖様たちの住む世界（あの世？）で甘い生活を送る。年齢制限65歳以上推奨。

（青森県・徒歩）

ひゃー。単にポリゴンなアンジェなんじゃなくて、バーチャンジェってところにコロっと参りました。や、婆ちゃんマニアなワケじゃないじょ。

★ユニバーチャル

●「バーチャル」の国際語。大ウソ。

（愛知県・MANBU・21歳）

潔さが気に入りました。

★バーチャマジック

●プレイヤーはMr.マ○ックとなり、初めは無名の状態からスタートする。「コイン技」「トランプ技」などの豊富なコマンド技を駆使し知名度を上げることで、ゴールデンタイムに自分の特番を組んでもらうこともできるようになる。しかし、その時ゲームの難易度は一気に上昇し、マジック技のコマンド入力が急に受け付けられにくくなる。しかも1回でもミスると、リアルな観客のブーイングとともに即ゲームオーバーとなる。だが、プレイデータを残しておけば、裏技が使用できるようになり、ポリゴンウッチャンとナンチャンが登場する「特ホウ0国」に出演できる。

（長野県・所さんのメガテン）

懐かしい人物を出すねえ。リとジはかかってるのか？　あ、それから本名が書いてないので図書券が送れません。至急知らせてください。

久々にコロリと笑えるネタが続きました。まだまだあるので次回も期待……する前にハガキを送ろう！

東京都・瀬死之鯉

もはやおなじみとなってしまった感のあるセガ格闘シリーズ。ファンも多いのでは？

新潟県・豊納まゆら

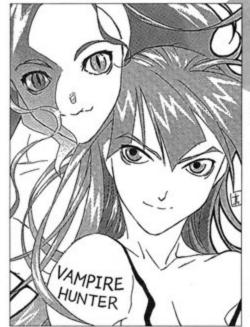
くまちゃんとぱんだちゃんの西部劇なんて面白そう。負けたヤツは風になるのさ…。

東京都・かせきらいたぁ

うーん、僕なら大冒険100本セットのほうがイヤだ。信楽焼のタヌキ100個とか。

●セガの秘密兵器集団PM11研がそろそろ動き出すらしい。（大阪府・GUY神）●チュンソフトのサターン参入第2弾は、ドアドアとニュートロンのデラックスパックらしい。（福島県・南斗ボム）うわ、超懐かしい。●サターン版の「たまごっち」は受注の時点でゲームソフト初のプラチナディスクに輝くことが決定的になったらしい。（埼玉県・バテぎみテムジン君）●バーチャファイターキッズDANCE MIX発売決定！　登場キャラは「Kids安室」「Kids光吉」の2人が内定とのこと。（千葉県・フォイエルガイスト）それってバーチャじゃないんじゃ……。●「DDM安室」に続くのは、マイケルジャクソンの「ムーンウォーカー2」チビキャラにはバブルス君……。（埼玉県・宮田祐子）

今週のベスト1

東京都・伊室真名　19歳

というわけでさっそく今週のベスト1は、アーケード「セイヴァー」も発表になって話題のヴァンパイアシリーズから。肩口に描かれたタイトルにホレました。変？

DREAM MUSEUM

今週はいつもよりハガキをちょっとだけ多くしてみました。サイズと量、どっちをとるか毎回悩みのタネだったりします。そういえばイラストカラー化希望のハガキもあったなあ……。

愛知県　ユウ

相変わらず渋いとこついてくるね、ユウさん。モノトーンな感じの画面がグー。

群馬県・ふじさき

ぷよSUN。そうだ、ぷよマスターズ。今年、僕出れないんだ。

新潟県・田中佳子

期待高まるグランディア。最近バロックのイラスト見ないなあ。

富山県・上本ヲメツ

ボッツといえば、ライターの麻宮くんが一生懸命攻略してたな。攻略本が楽しみだ。

鳥取県・LEE

LEEさんは刑事・警官モノが好きですか？前にダイナマイト刑事も描いてきてたし。

埼玉県・東方三賢王

水滸伝はいいんだけど、いったいどこから出てきたキャラなんだ？　カッチョイイからいいか。

兵庫県・とらまる

なんかひさしぶりって感じがしますね、VFもとらまるさんも。いや、カラーのコーナーか……。

がすけつ賞 SPECIAL

がすけつ賞、今週は4枚。タイトルだけで、想像でイラストを描いてきてくれた（笑）もってけたまご。デザ2からデザ子とデザ美。そしてアンディ・フグにメタルスラッグ。そのスピリッツに俺が拍手。

愛知県・かろやん

大阪府・心の旅人

K-1 GRANDPRIX

東京都・小村一人

東京都・加藤浩一

●PROGRAM INFORMATION

では恒例のインフォメーション。まずソフトプレゼントは、ベスト1の伊室さん、俺の心を直撃したかろやんさん、そしてサラのコスプレのMOMO HOUSEさんに。おめでとう！

投稿上の注意。イラスト、文章投稿ともに、必ず官製ハガキ、またはハガキサイズの紙に、黒一色で描く、（書く）こと。鉛筆、ボールペンは不可。ホワイトは可。スクリーントーンを使う場合ははがれないように注意してください。ハガキを封筒に入れて、まとめ送りすることは可能です。その場合は、それぞれの紙の裏面に住所氏名など必要事項を記入してください。DA以外への投稿物やアンケートなども同封して構いません。ドリームマスカレードへの投稿は、必ず撮影場所、日時、ゲーム名およびキャラクター名を明記してください。イラストの場合も同様に、ゲーム名およびキャラ名を明記のこと。意外と、先日のAOUショーのレポートが届きません。枚数が集まり次第、特集しようかな？　なんて思ってるので、行った人はレポートを書いて送ってくださいね。AOUに限らず、ショー関連のレポートは大歓迎です。

茨城県・兄貴の弟

4コマDXシリーズ新登場!!
ポケットモンスター 4コマDX デラックス

好評発売中

表紙イラスト　杉森建

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣　★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠

定価750円　A5判・136ページ

4コマDXシリーズ第2弾好評発売中!
にとうしんでん4コマDX デラックス

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣　★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる他多数　定価750円　A5判・136ページ

好評発売中

Super Game Anthology Comic Series

スーパーリアル麻雀PV パラダイス～オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍！真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載！

定価980円　A5判・240ページ

闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!

定価880円　A5判・200ページ

闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

定価980円　A5判・240ページ

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

定価980円　A5判・208ページ

ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

定価1,100円　A5判・224ページ

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部　SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8101

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.23

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週見逃せない情報が満載だぞ！

新商品情報！ TV・ゲーム・グッズと「ナデシコ」の世界はますます拡大中！

キャラクターグッズ関係を担当している大野さん。オススメは？

セガ キャラクター部 **大野さん**

今週のオススメ！

「セガサターン用ソフトも今春に発売される「機動戦艦ナデシコ」。テレビはもうすぐ最終回を迎え、クライマックスに近づいていますが、人気に伴って周辺商品も充実してきています。特にジグソーパズルは掲載されている商品以外にも企画は進行中。ファンの方にはうれしい描きおろしの絵柄もあります。ルリやゲキガンガー等、今後の商品にも乞うご期待」。

1/8ミスマル・ユリカ
フィギュア

1/8スケールのユリカのフィギュア。表情がとってもいいぞ。色塗りも楽しんでね。

ナデシコ発進しまーす。他
ジグソーパズル

写真は1000ピース(中央)と1000ピース(両端)のもの。完成後はインテリアに。

キャラクター名	価格	メーカー	アイテム
1/8 ミスマル・ユリカ	¥7,800	寿屋	フィギュア
アートクリスタル	¥1,500	天田印刷	ポスター
カードダスマスターズ	¥291	バンダイ	カード
ジクソーパズル 108ピース1 ユリカ	¥1,000	ビバリー	パズル
ジクソーパズル 108ピース2 ミナト・メグミ	¥1,000	ビバリー	パズル
ジクソーパズル 108ピース3 リョーコ・ヒカル・イズミ	¥1,000	ビバリー	パズル
ジクソーパズル 108ピース4 ルリ	¥1,000	ビバリー	パズル
ジクソーパズル 1000ピース1 ナデシコの仲間たち	¥3,000	ビバリー	パズル
ジクソーパズル 1000ピース2 はい★ポーズ！	¥3,000	ビバリー	パズル
ナデシコ300ピース ジグソーパズルA 戦え我らの機動戦艦	¥1,400	セントラルホビー	パズル
ナデシコ300ピース ジグソーパズルB ミスマル・ユリカ	¥1,400	セントラルホビー	パズル
ナデシコ1000ピース ジグソーパズルA ナデシコ発進しまーす	¥3,000	セントラルホビー	パズル

ナデシコの仲間たち／はい★ポーズ！
ジグソーパズル

どちらも1000ピースのジグソーパズル。右の「はい★ポーズ」は完全書き起こし。

各キャラジグソー
ジグソーパズル

ユリカ・ルリ等各キャラ単品だが、絵柄の合体が可能。しかも蛍光で光るのだ。

フカザワ提供情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。3月第3週はCS開発パブ「プロ野球グレイテストナイン'97」、第4週は「千年帝国の興亡」、第5週は「花組対戦コラムス」を紹介。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌	011-842-8181	広島	082-292-8181
仙台	022-285-8181	博多	092-521-8181
東京	03-3743-8181	お楽しみダイヤル	
名古屋	052-704-8181	03-5380-8600（東京のみ）	
大阪	06-333-8181		

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606

3月号は3月発売の新作情報が満載。Vゴール'97の全選手の全能力値を大公開！その他、エヴァやサクラに関するプレゼントもあるぞ。

近くのお店でチェックしよう！ ➡ セガビデオマガジン

ビデマガ4月号は、機動戦艦ナデシコ、スカイターゲット、下級生、新テーマパーク等4月発売予定の新作情報満載！

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評 毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806（平日9:00～19:00 土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン

Vol.14収録タイトル（3月～）

- ●パズルボブル3
- ●QUOVADIS 2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～
- ●ドラゴンマスターシルク
- ●モンスタースライダー
- ●天地無用！ 連鎖必要
- ●新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
- ●Jリーグ ビクトリーゴール'97
- ●MANX TT -SUPER BIKE-
- ●ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
- ●プロ野球 グレイテストナイン'97
- ●真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
- ●優駿 クラシックロード

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ http://www.busters.or.jp/

Tomoko Sasaki Presents

まなもぉん

CS開発サウンド担当の1人佐々木朋子といいます。私の名前に聞き覚えのある方は「ナイツの佐々木」と記憶していると思います。当然ここでもナイツのことを書くべきなんだろうけど、そういうの実は、インターネットでずっと書かせてもらっていたので、ナイツに関する秘密はそっちを見てね。アドレスは
http://www.sega.co.jp/nights/snd/nsnd/top.html
2/14に最後の更新をしたばかりなので、知らなかった人は一度どうぞ。たっぷりあるよ！

というわけでここでは「“まなもぉん”て？」とか「私が愛を感じたもの」とか「曲作りの苦悩」とか思いつく限り精一杯やっていくつもりです。でもうれしいな！雑誌で書けるなんて。私の文が雑誌に載ったのって昔「キープル」っていう雑誌の投稿欄に「高橋幸宏の映画って…」という話で載っかったぐらいなのに…。

セガ広報日誌

大手メーカーの新規参入などで、盆と正月がいっしょに来てしまったほど忙しいセガCS広報スタッフ。そして夕食も食べられいほど忙しいというフカザワさん。本当にお疲れ様でございます。でも間食は肥満の原因ですから、美貌のためにほどほどにしましょうね。それでは今週の広報日誌をどうぞ。

竹崎

せっかくこの世に生まれたのだから自分の限界に挑戦して生きようね!!

「たいちょー！　たいちょーっ!!」「なんでい、ハチ」「逆転満塁ホームランは痛かったすねぇ……」「また逆転するまでよ」「今週は嵐の前の静けさでしたねぇ…」「うむ。だが来週は某会社の某大作の発表会の模様をお伝えできるはずじゃ」「期待されているアレの発表やアレがアレなのは？」「それはさ来週だな」「あの2作の○編という話も」「さ来週には明らかになろう」「そして、真打ちは…」「ゲームショウで明らかになるのだ」似てる？

フカザワ

花粉症の季節ですね。みなさんは平気ですか？ 私は全然ＯＫです！

プロモーション部って、みんな遅くまで残業してるんですよぉ。夕食食べずにやってるんで、お腹がすくんですよね〜。で、みんな私の常備しているお菓子を目当てに来たりして……でもなんだか最近、私はお菓子の銀行と化してます……。みんなお金をくれるんです（助かってますけど）。最近のヒットは、カレー味のお煎餅。あと、チョコ関係なら新作は必ずオサエてます。これじゃあ、お菓子断ちしようとしても無理ですよね〜!!

ハニー花谷

最近ミョーに肩が凝ってしょうがないです。オヤジの前兆か……。

ど〜も〜。というわけで映画の公開も間近にせまり、ますます加熱するエヴァンゲリオン人気ですが、ゲームの方はもうやってくれたかな？ まだの人、映画を見る前にぜひ遊んでみてください。今回の「２ｎｄ」は前作以上に楽しいイベント等演出が盛りだくさんです。ゲームでの新キャラ山岸マユミをはじめ、シンジやアスカなど主要なキャラクターたちの本編では見られない新たな発見があるかもしれないですよ。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）5Ｆ『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレスプレゼント　今回はコレ!

いよいよ発売された「エヴァゲリオン2nd Impression」。写真の店頭用ポスターを、５名様にプレゼントするぞ。

ワープが羽田にやってきた！

緊急議題　飯野氏はなぜ"ワー来た"の原稿を書けない？

さて、このコーナーに最近飯野氏の原稿がないわけだが、お気付きだろうか？（気付くって）。実は今までも常に締切ぶっちぎりで到着していたのだが（今思うとよく間に合っていたものだ）、昨年末あたりから、めっきり原稿が届かなくなってしまった。担当がワープに電話をしてもまずつかまらない。居留守なのかと思いきや、本当にめったにいないらしい。確かに飯野氏のマスメディアの露出を考えると、取材だけでも相当な時間を取られていることは想像がつくし、もちろん"リアルサウンド"の準備にも時間がかかるだろう。そして最近始まったラジオ番組もある。とはいえ、この原稿を書くほんの少しの時間も捻出できないほど忙しいのだろうか？

そこで、"サターン教箱崎支部"ではこの真相を探るべく、いくつかの調査や聞き込みを敢行した。

結論からいえば、本当に飯野氏は"忙しい"。ここに原稿が届くのはもはや奇跡が起きるしか（飯野氏に暇な時間ができる）ないのかも……。

読者コーナー担当から譲り受けた作品。大阪府の晶君も飯野氏の原稿を待っていてくれているに違いない

私も証言します

日中はほとんど対談か打ち合わせ、朝まで仕事も珍しくありません。これで毎号完璧に原稿をこなされていたら私は疑います。「飯野賢治は2人いるのでは？」と。

WARP　企画営業部
立澤珠実

主な原因と思われるもの

社員旅行

奥様も御一緒の社員旅行。とはいえ、旅行中も観光スケジュールがびっしりとか。

取材

サタマガを始めとして毎日取材攻勢が続く。う、こりゃ自分で首締めているわけか？

見えるラジオ

前回の"ワー来た"で取り上げたが、ラジオ番組が始まる。まだこれ以上多忙に！

そして引っ越し

恵比須から青山へ。ようやく落ち着いたものの、引っ越し前後はやはりドタバタが続いた

オレは知ってる　飯野賢治が書けない理由

株式会社　WARP
立石章三郎氏

WARP　CG開発部長。ワープの中でも比較的飯野氏と接触する時間が多いであろうと狙いをつけ、原稿を依頼した。

今回は飯野に代わって、私・立石がワープ及び飯野の近況をお伝えします。まずは、やっぱりみんな気になるところからいきましょう。はっきりいって……、やばいらしいっす。何がって、"飯野賢治"っす。「リアルサウンド」とラジオのラゾネタで、死にそうらしいっす。さらには、どうやら他のネタも仕込み中らしく（ごめんなさい。詳しいことは本人から次回以降お伝えすると思います）、日がたつにつれて、どんどん痩せほそっていってます。たぶん。街で見かけても、もう年末のあのCMの面影はないでしょう。もし見かけた方はぜひ、サタマガ「ワー来た　飯野氏見たよ」係まで御一報を（できたら写真つきでね）。

ところで、気になる「リアルサウンド」ですが、どうやらリテイクにつぐリテイクらしいです。そのかいあってかなりの質＆ボリュームになる模様。脚本家の坂本さんも、かなりてんぱってる様子ですし。

僕たちCG関係の人間も、今回初めてワープの作品をユーザーと同じ立場から遊べるとあって、今からドキドキです。（絵がないんだもーん。CG担当は楽ちんさ。）そうそう、「リアルサウンド」は3月25日に発表会があります。この内容はサタマガで書かれるだろうから、楽しみにしていてください。

けど、うちらCG部も、実はでっかい企画が進行中。これについても次号以降で飯野がお伝えします!!

ワープ担当のつぶやき

というわけで、飯野氏は本当に忙しくて書けないらしい。だが飯野氏自身はとても気にしてるとのこと。飯野氏に励ましと原稿お願いのお便りを募集するぞ。

あて先

〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク
セガサターンマガジン
「ワー来た」各係

S

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年3月7日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.30の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「一」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「一」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.154の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.059	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0581	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.7041	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5767	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.2762	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3283	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3862	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3823	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7683	7.0	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1471	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3896	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6384	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.5363	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3664	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.3305	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7675	8.66	アナログ
17	10日	麻雀鮮流島	アスキー	6800	TAB	5.3793	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.2746	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.5588	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5485	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6293	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8571	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	8.0	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.8027	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A･RPG	7.1459	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.1479	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2512	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	6.5213	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1479	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5764	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1531	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.8173	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.6521	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	ＫＡＺＥ	5800	PIN	8.7597	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4152	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.165	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3981	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.317	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7258	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.3178	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5612	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.4	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.9041	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.4021	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7432	8.0	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5535	6.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.8473	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3506	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.9275	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.5384	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1308	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.5558	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4471	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0095	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6581	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A･RPG	6.626	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1034	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.6075	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A･RPG	9.0178	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.65	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4576	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.8965	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2631	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1364	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0289	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0175	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.5015	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1551	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru！	翔泳社／ＢＭＧビクター	5800	PUZ	5.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6638	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2916	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3759	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.4216	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5361	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.802	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.25	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.2764	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7631	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.77	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.4808	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7777	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぱえぱえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.25	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6634	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9263	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	5.9	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.95	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6032	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5909	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.9587	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.0	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6858	7.0	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5112	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.0119	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.4727	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.7539	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	4.5428	—	
99	27日	「占都物語」その I	CRI	5800	ETC	5.25	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.7333	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9954	7.66	ハンドル

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.75	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル〜世界飼育係選手権〜	セガ	4800	PUZ	8.25	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.6843	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	セガ	1280	ETC	7.9367	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.9607	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4545	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.3527	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.923	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.725	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.0995	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	サンソフト	5800	ACT	7.4521	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.7894	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.5357	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	3.2068	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	9.0142	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1643	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.5679	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.1	5.66	
121	24日	シュトラール〜秘められし七つの光〜	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.375	5.33	
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.325	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3125	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.3333	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	セガ	1280	ETC	7.45	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.9595	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.8076	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.7	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.0714	5.33	
130	8日	日向初恵・出十番くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.3253	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9486	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1802	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	ビック東海	5800	SPT	8.5116	7.33	マルチ
135	15日	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	セガ	6800	ACT	7.74	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7219	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.1111	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.5714	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1562	6.0	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	6800	SLG	3.2107	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	7.0108	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.1125	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.4061	7.66	
145	22日	ゴジラ〜列島震撼〜	セガ	5800	SLG	7.5232	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.3425	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.0256	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.3913	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.834	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1257	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.0314	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.6785	4.33	マウス
96年1月発売ソフト								
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9411	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	3.76	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.8888	6.0	②
156	19日	必殺パチンコ コレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5621	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4502	8.0	マルチ
159	26日	でろ〜んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.4782	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	セガ	1280	ACT	7.9333	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	セガ	1280	ETC	7.4054	—	
96年2月発売ソフト								
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.4318	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突！〜	セガ	5800	ACT	5.8333	6.0	
165	9日	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.862	5.0	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7142	6.0	
167	16日	ROBO-PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.6129	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	6.2307	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.9863	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.5073	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.7948	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.5666	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	6.9333	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.6363	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.1481	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.1	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.2315	6.66	
179	23日	料理の鉄人 〜キッチンスタジアムツアー〜	HAMLET（博報堂）	5000	ETC	6.2941	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.5806	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.2857	7.33	
96年3月発売ソフト								
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2334	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.9938	7.66	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.0476	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	セガ	1280	ETC	7.7173	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	セガ	1280	ETC	7.2545	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.4651	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.1388	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.3125	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9095	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	9.0751	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5736	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A-RPG	7.5619	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	5.28	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1888	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.7826	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.1428	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.35	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7826	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.2068	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7333	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4848	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.202	9.66	
205	22日	水滸演武〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	8.0549	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.6697	7.66	
207	22日	My Best Friends 〜st.アンドリュー女学園編〜	アトラス	6800	PUZ	7.4444	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.3283	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.3076	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.4782	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー〜	MIZUKI	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.6897	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5672	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4945	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.1567	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.5075	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.1388	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.431	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.1913	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5692	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.9574	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.2142	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF 〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.4705	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	6.9333	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.6981	6.33	X
228	29日	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜	メサイヤ	5800	SHT	5.325	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.625	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
96年4月発売ソフト								
231	5日	2度あることはサンドアール	CRI	5800	ETC	8.1205	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.5783	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4226	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1629	—	マルチ
235	5日	鉄球 〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3 EYES 〜吸精公主〜S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3279	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.1818	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.7221	7.66	X
241	26日	THOR 〜精霊王紀伝〜	セガ	5800	A-RPG	8.5366	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.7647	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.3921	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.4013	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.0156	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.4444	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.1484	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	—	4.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.4615	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	3.9285	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	TAB	8.0259	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.6428	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8024	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.8396	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8333	5.66	マウス
257	24日	実戦パチスロ必勝法！3	サミー工業	6800	TAB	7.3333	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8787	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.4705	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.2315	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7906	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1865	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6666	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	6.0434	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3396	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～	イマジニア	6800	ADV	5.0454	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	1.909	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.3846	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.9005	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7436	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	6.2898	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	8.0872	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.8888	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	2480	ETC	5.7906	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	2.7931	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌砲（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	餓兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	—	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.2574	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.0512	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.0439	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.5324	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003. inc	5800	SLG	6.7209	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.25	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.3095	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3725	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1557	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	8.3883	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	8.5965	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.48	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.3385	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.8947	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.0909	5.0	
303	26日	プラドルDISC Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.4482	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	2.3013	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.5714	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.6877	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.6382	5.0	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース） Explanation of the paranormal #1 "黄昏	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	ADV	6.3	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.5	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.1969	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム96	BMGビクター	4800	SPT	7.2631	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	5.4666	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6.0	
324	23日	競才―競馬データSTABLE―	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.647	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.981	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.44	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.3049	7.0	マルコン
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.8823	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
		96年9月発売ソフト						
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	3.75	3.0	
340	6日	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.8222	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.7692	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.1692	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.1114	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.7	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4474	7.0	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.1578	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.9816	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.5101	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	セガ	3800	SHT	8.4137	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.0166	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.238	5.66	
354	27日	長谷川健太の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.8181	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.8016	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック1	テクノソフト	4800	SHT	7.675	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.25	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.3369	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.8181	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	5.84	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	7.0	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.7216	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.7259	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.0175	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	—	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会Ⅱ Special	光栄	6800	TAB	7.25	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6800	TAB	8.2407	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	7.3125	6.0	
380	18日	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.512	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.25	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.5	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9231	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールⅡ	セガ	5800	SPT	7.6956	5.66	
		96年11月発売のソフト						
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.9264	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.6248	7.33	
389	1日	バッブブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	9.0	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	7.3684	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.8646	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテインメント	2480	バラエティ	—	—	ムービー、限定販売

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.9139	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	—	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.08	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET (博報堂)	5800	SLG	—	6.33	マルチ、ハンドル、アナログ、マルコン
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.0	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	1.2666	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	セガ	—	ACT	8.9368	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.9347	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.9572	8.66	銃
408	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	1.6928	3.66	
409	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	6.9354	6.66	
410	29日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.6923	6.0	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	—	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	9.1739	8.33	
413	29日	対局将棋 極Ⅱ	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	7.33	
414	29日	太閤立志伝Ⅱ	光栄	7800	SLG	8.28	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.7812	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	9.0732	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.5384	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	4.0	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	6.923	7.33	
421	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
		96年12月発売のソフト						
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.556	7.33	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	—	5.66	
429	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.1551	7.33	
430	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.7307	6.33	
431	6日	世界の車窓から[1] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通	4800	ETC	—	—	
432	6日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.4848	6.33	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.1666	7.0	
434	6日	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	—	7.0	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	8.9571	9.66	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800	SHT	8.322	8.0	
438	13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	—	4.33	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.439	6.0	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.8608	7.66	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	—	6.0	マウス
444	13日	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	—	5.66	
446	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～<通常版／限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	8.2941	6.33	
447	20日	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	—	6.33	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	8.1	7.0	
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	6.661	7.0	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	—	6.0	
451	20日	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	5800	SLG	—	5.33	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.756	7.0	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.6294	7.0	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	7.5	6.66	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	—	5.33	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	5.7857	4.66	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.3181	7.0	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	—	5.0	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	—	5.66	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	5.66	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	9.1648	9.33	
462	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	7.0	—	通販専用
463	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	7.2903	5.0	
464	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	—	6.33	
465	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	8.4	5.66	18推
466	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	—	6.0	銃
467	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.2666	7.33	
468	27日	SEGA AGES／闘下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	6.9	6.66	マルチ
469	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	8.1666	—	
470	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.6875	6.66	
471	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	8.5	8.0	
472	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.1517	7.33	マルチ
473	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
474	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック>	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.8642	9.0	RAM
475	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	—	—	モデム専用
		97年1月発売のソフト						
476	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
477	10日	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	セガ	2800	ETC	7.7857	—	コンビニ専売
478	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	—	5.66	
479	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	—	6.0	
480	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.923	7.66	②
481	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	8.3636	7.33	X-BAND、ハンドル、マルコン、ケーブル
482	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	—	6.33	
483	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	6.5	5.0	③
484	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	—	6.33	
485	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	5.33	ハンドル、銃、マウス
486	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	8.2631	6.0	
487	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	8.0526	8.0	
488	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.422	8.33	18推、④
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	—	6.33	マルチ
490	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.2682	7.66	
491	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.8139	8.33	
492	24日	TOMB RAIDERS (トゥームレイダース)	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	8.7307	6.66	
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
494	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	SADA SOFT	3800	ETC	—	7.0	
495	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	—	6.0	
496	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
497	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	—	—	
498	31日	BUG TOO!!	セガ	5800	ACT	—	6.0	
499	31日	Fightig Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	エクシング	5800	格闘ACT	8.125	7.0	
		97年2月発売ソフト						
500	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	—	6.66	銃
501	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	—	5.33	
502	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.3626	8.33	
503	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	—	5.0	
504	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	—	5.66	18推
505	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	—	7.33	
506	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	—	7.33	
507	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	9.1785	—	
508	14日	新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	セガ	2800	ADV	—	—	
509	14日	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	6800	ADV	8.9166	7.66	
510	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	—	—	
511	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
512	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	8.9729	6.33	
513	14日	ROOM MATE ～井上涼子～	データム・ポリスター	5800	ETC	8.625	5.0	
514	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	—	6.66	
515	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	—	—	
516	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	—	7.0	
517	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	—	8.33	
518	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—		
519	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	4.33	
520	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
521	28日	キューブバトラー	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	—	5.0	
522	28日	CRITICOM (ザ・クリティカルコンバット)	ビック東海	5800	格闘ACT	—	—	
523	28日	首都高バトル'97	イマジニア	5800	RAC	—	6.66	
524	28日	Space JAM (スペースジャム)	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	マルチ
525	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	—	5.66	
526	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	—	6.0	
527	28日	天地無用！ 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	—	—	
528	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	—	5.66	
529	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	—	6.66	
530	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&Eソフト	6800	SLG	—	7.66	マルチ
		97年3月発売ソフト						
531	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
532	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	—	7.0	ツイン
533	7日	GAME WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	—	—	
534	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	—	7.66	
535	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	—	4.33	マウス、マルコン
536	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	—	4.66	銃、マウス、マルコン

データバンク INDEX

50音	タイトル	ソフトNo.
あ	アーサーとアスタロトの謎魔界村	333
	アースワームジム2	395
	アイアンマン／XO	400
	アイドル雀士スーチーパイSpecial	14
	アイドル雀士スーチーパイ Remix	73
	アイドル雀士スーチーパイⅡ	247
	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	60
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	193
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	264
	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	25
	アイレム アーケード クラシックス	242
	AQUAZONE for SEGA Saturn	288
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	422
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	423
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	424
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	425
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	426
	アクアワールド 海美物語	289
	actua SOCCER	366
	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	447
	天城紫苑	504
	アメリカ横断ウルトラクイズ	95
	アルバートオデッセイ外伝 ～LEGEND OF ELDEAN～	313
	アローン・イン・ザ・ダーク2	177
	アンジェリークSpecial	215
	アンジェリークSpecial プレミアムBox	367
い	イエローブリックロード	330
	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	211
	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	281
	井出洋介名人の新実戦麻雀	278
	EVE burst error	488
	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	531
う	ヴァーチャルハイドライド	27
	ヴァンパイア ハンター	170
	Wizards' Harmony	151
	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	262
	ウイニングポスト2	206
	ウイニングポスト2 プログラム'96	368
	ウイニングポストEX	54
	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	82
	ウルトラマン図鑑	342
	ウルトラマン 光の巨人伝説	448
え	AI将棋	62
	エアースアドベンチャー	449
	エアーマネジメント'96	210
	永世名人	80
	永世名人Ⅱ	450
	エイリアン トリロジー	331
	エターナルメロディ	369
	X JAPAN Virtual Shock 001	88
	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	112
	NFL クォーターバッククラブ'96	230
	NFL クォーターバッククラブ'97	401
	NBA JAM エクストリーム	520
	NBA JAM トーナメントエディション	123
	エネミー・ゼロ	435
	F-1 Live Information	101
	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	19
	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	22
	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	23
	EMIT バリューセット	141
	m～君を伝えて～	451
	エリア51	500
	エレベーターアクションリターンズ	505
	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	237
	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	343
お	おーちゃんのお絵かきロジック	111
	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	354
	オフワールド・インターセプター エクストリーム	114
	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	181
	オリンピックサッカー	335
か	海底大戦争	137
	カオスコントロール	152
	カオスコントロール リミックス	402
	柿木将棋	24
	金沢将棋	120
	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	31
	ガーディアン ヒーローズ	158
	学校の怪談	42
	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	59
	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	276
	UNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	192
	ガンバード	133
き	輝水晶伝説アスタル	28
	機動戦士ガンダム	143
	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	347
	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	427
	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	532
	きゃんきゃんバニー・プルミエール	234
	きゃんきゃんバニー・プルミエール（サンキューパック）	436
	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	452
	球転界	64
	キューブバトラー	521
	Cubic Gallery	253
	キング・オブ・ボクシング	89
	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	113
	GALJAN	322
	ギャルズパニックSS	355
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	377
	銀河英雄伝説	409
	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	462
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	463
く	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	83
	空想科学世界ガリバーボーイ	208
	QUOVADIS（クオヴァディス）	142
	クリーチャーショック	155
	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）	403
	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	522
	課長弟劇場第一巻　麻雀篇	283
	くるりんPA！	178
	クレオパトラフォーチュン	506
	クロックワークス	317
	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	8
	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～	48
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	135
	ぐっすんおよよS	221
	グッドアイランドカフェ・飯島愛	356
	グラディウス DELUXE PACK	216
	グランチェイサー	32
	グリッドランナー	464
	グレイテストナイン'96	293
け	慶応遊撃隊 活劇編	254
	結婚～Marriage～	140
	結婚前夜	98
	GAME-WARE VOL.1	235
	GAME-WARE VOL.2	286
	GAME WARE VOL.3	370
	GAME WARE VOL.4	533
	ゲームの達人	34
	ゲームの達人 2	203
	ゲームの鉄人 THE 上海	87
	ゲイルレーサー	7
	激烈パチンカーズ	304
	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	465
	月下の棋士～王竜戦～	404
	月花霧幻譚～TORICO～	273
	ゲックス	226
	ゲン ウォー	249
こ	皇龍三國演義	428
	GOTHA ～イスマイリア戦役～	10
	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	184
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	29
	ゴジラ―列島震撼―	145
さ	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	20
	サイバードール	307
	サイベリア	168
	サクラ大戦 花組通信	507
	サクラ大戦＜ソフト単品／特別限定版＞	350
	3×3 EYES ～吸精公主～S	231
	サターンボンバーマン	294
	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	391
	三國志Ⅴ	357
	三國志Ⅳ	26
	三國志英傑伝	220
	三國志バリューセット	515
	三國志リターンズ	495
	サンダーストーム&ロードブラスター	90
	サンダーフォースゴールドパック1	358
	サンダーフォースゴールドパック2	410
	サンダーホークⅡ	174
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	474
	The PSYCHOTRON	100
	The Tower	183
	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	514
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	134
	ザ・ホード	188
	THE MAKING OF NIGHTRUTH	279
	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	49
し	シーバス・フィッシング	172
	シェルショック	381
	四柱推命ピタグラフ	175
	疾風魔法大作戦	268
	シミュレーション・ズー	501
	シムシティ2000	76
	シャイニング・ウィズダム	58
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	453
	上海 Great Moments	396
	上海 万里の長城	13
	出世麻雀　大接待	438
	首都高バトル97	523
	シュトラール ～秘められし七つの光～	121
	駿才 ―競馬データSTABLE―	324
	将棋まつり	67
	昇龍三國演義	295
	新型くるりんPA！	314
	新世紀エヴァンゲリオン	182
	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	508
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	534
	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	6
	新・忍伝	37
	神秘の世界エルハザード	318
	真・女神転生 デビルサマナー	149
	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	244
	真・女神転生 デビルサマナー スペシャルボックス	309
	心霊呪殺師 太郎丸	481
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	171
	時空探偵DD ～幻のローレライ～	301
	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	437
	実況パワフルプロ野球95 開幕版	50
	実戦 パチスロ必勝法！ 3	257
	実戦麻雀	65
	ジャパン スーパー バス クラシック'96	323
	重装機兵レイノス2	516
	Jewels of Oracle オラクルの宝石	378
	女子高生の放課後…ぷくんパ	359
	ジョニー・バズーカ	250
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	466
す	SUPER CASINO SPECIAL	489
	スーパーパズルファイターⅡX	429
	スーパーリアル麻雀PⅥ	255
	スーパーリアル麻雀PⅤ	30
	スーパーリアル麻雀グラフィティ	118
	水滸演武	55
	水滸演武～風雲再起～	205
	水滸伝 天命の誓い	467
	スターファイター3000	382
	スチームギア★マッシュ	78
	ステークスウィナー	430
	鋼鉄霊域（スティールダム）	341
	STRIKER'96	332
	ストライカーズ1945	275
	ストリートファイターⅡ ムービー	196
	ストリートファイターZERO	157
	ストリートファイターZERO2	345
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	56
	STREET RACER EXTRA	454
	スナッチャー	217
	スペースインベーダー	439
	Space JAM（スペースジャム）	524
	Special Gift Pack	392
	スポット ゴーズトゥー ハリウッド	476
	3D ベースボール　ザ・メジャー	496
	3D Lemmings	325
	ズープ	411
せ	～制服伝説～ プリティファイターX	35
	西暦1999 ファラオの復活	412
	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	431
	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	94
	SEGA AGES VOL.1 ／宿題がタントアール	258
	SEGA AGES／アウトラン	346
	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	351
	SEGA AGES／スペースハリアー	296
	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	517
	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	525
	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	468
	セガラリー・チャンピオンシップ	150
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	352
	セクシーパロディウス	387
	戦国ブレード	405
	「占都物語」その I	99
	戦略将棋	110
そ	ソード&ソーサリー	261
	蒼穹紅蓮隊	502
	続ぐっすんおよよ	526
	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	53
	ソニックウィングス　スペシャル	285
	ZORK Ⅰ	198
た	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.	316
	Turf Wind'96 武豊競走馬育成ゲーム	371
	対局将棋　極Ⅱ	413
	太閤立志伝Ⅱ	414
	タイタンウォーズ	239
	タイムギャル&忍者ハヤテ	482
	タクティクス オウガ	442
	ただいま惑星開拓中！	102

50音	タイトル	ソフトNo.
	TAMA	5
	誕生S〜Debut〜	277
	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	415
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	大運動会	440
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	大牌砦（DAI-TORIDE）	282
	だいな♡あいらん	509
	だいな♡あいらん 予告編	469
	ダイナマイト刑事	490
	DIE HARD TRYLOGY	497
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	WWF In Your House	518
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜	228
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅲ	173
	鉄球 〜TRUE PINBALL〜	236
	TETRIS S	470
	テトリスプラス	337
	テラ ファンタスティカ	471
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天外魔境 第四の黙示録	480
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	483
	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	165
	天地無用！ 連鎖必要	527
	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	340
	Dの食卓	47
	ディスクワールド	443
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	491
	デカスリート	287
	DIGITAL DANCE MIX 〜安室奈美恵	477
	デジタルピンボール　ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX人生ゲーム	136
	DX日本特急旅行ゲーム	455
	でろ〜んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	388
	電脳戦機バーチャロン	416
と	トーナメント・リーダー	326
	THOR〜精霊王紀伝〜	241
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	492
	峠KING THE SPIRITS	104
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ 〜年下の天使たち〜	252
	ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜	91
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル〜forever with you〜	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	TRYRUSH DEPPY	406
	同級生 if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	510
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NiGHTS（ナイツ）	284
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉"	315
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- "Maria"	456
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	2TAX GOLD	484
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	457
	２度あることはサンドアール	232
	NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突！〜	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望バリューセット	519
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	176
	ハイパー3Dピンボール	485
	ハイパーデュエル	432
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267

50音	タイトル	ソフトNo.
	はいぱぁセキュリティーズS	503
	ハットトリックヒーローS	128
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真〜縛られた少女たちの見たものは？〜	270
	バーチャコップ<銃同梱／ソフト単体>	117
	バーチャコップ2	407
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	458
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	475
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	103
	爆れつハンター	243
	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	BUG TOO!!	498
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	511
	BATSUGUN	383
	バトルバ	433
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル2X	299
	ぱっぱらぱおーん	116
	バップブリーダー	389
	パンツァードラグーン	16
	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	528
	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	444
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	419
	日灼けの想い出+姫くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	417
	美少女戦士セーラームーンSuperS〜Various Emotion〜	418
	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	248
	ビッグ一撃！　パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	PD ウルトラマンリンク	166
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	459
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	FIGHTERS MEGAMiX	461
	Fighting Illusion〜K-1 GRANDPRIX〜翔	499
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	472
	ファンキー・ファンタジー	445
	ファンキーヘッドボクサーズ	478
	FIST	408
	フィッシング甲子園	202
	FIFA サッカー'96	195
	風水先生	398
	フェーダ・リメイク！〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	256
	ふしぎの国のアンジェリーク	529
	ブラストウインド	486
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	420
	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	ぷよぷよSUN	512
	プラドルDISC Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	473
	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	421
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	494
	PLANET JOKER	535
	プリクラ大作戦	399
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321

50音	タイトル	ソフトNo.
	プロ麻雀 極S	153
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	ヘンリーエクスプローラーズ	536
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スタドラーに挑戦〜	11
ほ	HAUTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	375
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ポポイっとへべれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜	52
	麻雀漂流島	17
	麻雀狂時代　コギャル放課後編（絶版）	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹　若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	393
	マイティ ヒット　〜Mighty Hits〜	379
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends〜st.アンドリュー女学園編〜	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジックカーペット	434
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	384
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
み	MYST	2
	南の島にブタがいた	376
め	めざせ アイドル★スター!!　夏色メモリーズ麻雀編	365
	メタルファイター MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜	446
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	もうぢや	460
	燃えろ!!プロ野球95 DOUBLE HEADER	115
ゆ	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラングリッサーⅢ	380
	RAMPO	12
り	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	料理の鉄人 〜キッチンスタジアムツアー〜	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	LUNAR SILVER STAR STORY	385
	ROOM MATE〜井上涼子〜	513
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	493
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー エクストラ	479
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	487
	ロックマンX 3	246
	ROBO-PIT（ロボ・ピット）	167
わ	ワールドアドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	530
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート＋ リアルアレンジ	338
	WanChai Connection	3

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　ファミマガ Weekly
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃 PlayStation
07　Hyper プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　サターンスーパー
14　TECH サターン
15　電撃セガＥＸ
16　サターン通信
17　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼本誌の価格についてどう思いますか？
01　このままでちょうどよい
02　ページ数は同じで価格を下げてほしい
03　価格は同じでページ数を増やしてほしい
04　薄くしてでも価格を下げてほしい

❽表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

❾表1の今号の記事で内容が面白くなかった（悪かった）ものを8つまであげてください。

❿表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LAND MARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）街
05　（特報）ラストブロンクス／東京番外地
06　（特報）新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
07　（特報）サンダーフォースV
08　（特報）マンクスＴＴ
09　（特報）スカイターゲット
10　（特報）下級生
11　（特報）花組対戦コラムス
12　（特報）サイバーボッツーフルメタルマッドネスー
13　（特報）エルフを狩るモノたち
14　（特報）政界立志伝
15　（特報）ラングリッサーⅣ
16　（特報）シーバスフィッシング2
17　NEW RELEASE TITLE
18　（特集）サターンでサクラを咲かせましょう!!
19　読者コーナー／DREAM ACCESS
20　セガプレス
21　ワープが羽田にやってきた
22　セガサターンソフトデータバンク
23　〔COMING SOON〕クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
24　〔COMING SOON〕ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
25　〔COMING SOON〕卒業S
26　〔COMING SOON〕My Dream～オンエアが待てなくて～
27　〔COMING SOON〕ときめきメモリアルSelection藤崎詩織
28　〔COMING SOON〕大航海時代Ⅱ
29　〔COMING SOON〕三國志孔明伝
30　〔COMING SOON〕真説サムライスピリッツ武士道烈伝
31　〔COMING SOON〕ドラゴンマスターシルク
32　〔COMING SOON〕マジカルホッパーズ
33　〔COMING SOON〕太平洋の嵐2　疾風の蝶輪
34　〔COMING SOON〕ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
35　〔COMING SOON〕実戦パチンコ必勝法TWIN
36　〔COMING SOON〕きゅー爆っく
37　〔COMING SOON〕アドヴァンストVG
38　〔COMPLETE GUIDE〕Jリーグ　ビクトリーゴール'97
39　〔COMPLETE GUIDE〕優駿　クラシックロード
40　〔COMPLETE GUIDE〕WORMS
41　Around the DIGIANA world
42　レッドカンパニー西の市通り！
43　SNK WORLD'97
44　デ・ラ・ゲームウェア
45　ＡＭ１研だいなまいと！
46　ＡＭ３研Rush!!
47　電脳戦機バーチャロンＸ　OVER
48　ＡＭ２研 Express WEEKLY
49　セガサターンソフトレビュー
50　裏技ａＧＯ！ＧＯ！
51　ゲームとアートの微妙な関係

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32Ｘ
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO・GEO（CDを含む）
11　ゲームギア
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001 AMOK
002 アンジェリーク Special 2
003 Wizard's Harmony2
004 ウルフファング 空牙2001・SS
005 エアーコマンダー
006 エイナスファンタジーストーリーズ　ザ・ファーストボリューム
007 英雄志願 GAL ACT HEROISM
008 エーベルージュ
009 SSアドベンチャーパック 七つの秘館＆MYST
010 X2
011 X-MEN VS. STREET FIGHTER
012 エルフを狩るモノたち
013 エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～
014 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
015 オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～
016 ガーディアンフォース
017 怪盗セイント・テール
018 カオスシード
019 下級生
020 かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
021 機動戦艦ナデシコ　やっぱり最後は「愛が勝つ」？
022 機動戦士Zガンダム　前編　Zの鼓動
023 キャスパー
024 きゅー爆っく
025 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
026 クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
027 グランディア
028 GRANDRED
029 GROOVE ON FIGHT
030 ゲーム天国
031 逆鱗弾
032 幻想水滸伝
033 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称）
034 古代皇帝　百物語（仮称）
035 コットン2
036 コマンド＆コンカー
037 コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
038 サイドポケット3
039 サイバーボッツーフルメタルマッドネスー
040 サクラ大戦　花組対戦コラムス
041 サタコレ／DX人生ゲーム
042 サタコレ／ドラゴンフォース
043 サタコレ／バーチャファイター2
044 サタコレ／ぱくぱくアニマル
045 サタコレ／レイヤーセクション
046 沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス（仮称）
047 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
048 三國志孔明伝
049 サンダーフォースV
050 THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド）
051 シーバス・フィッシング2
052 JリーグエキサイトステージV1
053 紫炎龍
054 実況パワフルプロ野球'97（仮称）
055 実戦パチンコ必勝法 TWIN
056 Civilization　新世界七大文明
057 雀じゃん恋しましょ
058 雀帝　バトルコスプレイヤー
059 シルエットミラージュ
060 神風拳
061 新海底軍艦～鋼鉄の孤独～
062 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
063 新テーマパーク
064 神罰　人生の意味
065 スーパーアドベンチャー　ロックマン
066 スカイターゲット
067 SKULL FANG ～空牙外伝～
068 スチームハーツ
069 汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
070 ステークスウィナー2
071 スレイヤーズ
072 政界立志伝
073 ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
074 センチメンタル・グラフティ
075 センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ
076 卒業S
077 卒業 Crossworld
078 ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
079 ダービースタリオン（仮称）
080 大航海時代Ⅱ
081 大戦略 -STRONG STYLE-
082 太平洋の嵐2 疾風の蝶輪
083 ダンジョンマスター（仮称）
084 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
085 超フラッピー
086 D-XHIRD
087 提督の決断Ⅲ
088 DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～
089 DESIRE ～背徳の螺旋～
090 デザエモン2（DEZA 2）
091 デジタルアンジュ-電脳天使SS-
092 デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
093 同級生2
094 東京SHADOW
095 峠KING THE SPIRITS 2
096 ときめきミュージックCD2（仮称）
097 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
098 ときめきメモリアル対戦とっかえだま
099 ～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春
100 ドラゴンナイト
101 ドラゴンナイト4
102 ドラゴンマスターシルク
103 DREAM SQUARE 山田まりや
104 バーチャファイター3
105 HEART OF DARKNESS
106 バイオハザード
107 バイオハザード2
108 爆れつハンターR
109 パズルボブル3
110 パズルボブル2X+スペースインベーダー
111 はるかぜ戦隊Vフォース
112 BULK SLASH
113 BAROQUE
114 ファーランドストーリー～破亡の舞～
115 ファルコムクラシック
116 ファンタステップ
117 フィッシング甲子園Ⅱ
118 フェイクダウン
119 フォトジェニック
120 プラドルDISC キャンペーンガール'97
121 プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100
122 フリートークスタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～
123 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
124 プロ野球 グレイテストナイン'97
125 ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～
126 ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー
127 HOP STEP あいどる
128 マーヴル・スーパーヒーローズ
129 My Dream～オンエアが待てなくて～
130 マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号～
131 マジカルホッパーズ
132 街
133 魔法学園LUNAR！
134 魔法少女プリティサミー
135 mr. BONES
136 ミニスカポリス（仮称）
137 メタルスラッグ
138 モンスタースライダー
139 モンスターメーカー～ホーリーダガー～
140 ラストブロンクス　東京番外地
141 ラングリッサーⅣ
142 リアルサウンド
143 リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック
144 RIVEN The Sequel to MYST
145 龍的五千年
146 LUNAR ETERNAL BLUE
147 ルナ シルバースターストーリー MPEG版（仮称）
148 RAYMAN2
149 レイヤーセクションⅡ（仮称）
150 ロックマンX4
151 わくわく7
152 WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル

QUOVADIS
惑星強襲 オヴァン・レイ
クォヴァディス2

熱き戦いを繰り広げるアサルトアーマーに迫る!

●グラムス●4月4日発売●6,800円(CD-ROM 2枚組)
●SFシミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言 マスターアップしました! アニメも綺麗になったし、バランス調整も終了。今は「絶対、妥協しないぞ!」精神でがんばった作品を、1人でも多くの方にプレイしてもらいたい気持ちで一杯です。何はともあれ、仕上がって本当に良かった(実感)。(広報・木村)

主人公のオヴァンが好んで使用する機体"フェロン"。ストーリー上では、数あるアサルトアーマーのバリエーションの1つ(格闘戦タイプ)でしかないが、ゲームを象徴する主役メカといえよう。

開発はほぼ完了、4月4日にバトル開始!

グラムス、そして板野一郎氏や美樹本晴彦氏らが熱意を注いだ意欲作「クォヴァディス2」。いよいよあとは4月4日の発売日を待つばかりとなった。今回は、これまでの情報の整理も含めてアサルトアーマーのデータをまとめてみた。"赤い蠍"部隊に配備されているものに加え、G.O.A.軍の新アサルトアーマーを公開。さらに、これがゲーム中で初登場するシーンも、STS2システム(戦闘中の通信会話)の会話再録を交えて紹介してみた。

戦闘シーンでは全情報を音声とウィンドウ画面で伝える「QV2」。その膨大なデータと、アニメーションデモを収めるために2枚組で発売。

八惑星連合軍を震憾させた謎の機体（シャドウ）とは!?

それは、ある夜戦でのことだった

これは、オヴァンらに敵対するG.O.A.軍の新アサルトアーマーが初めて戦場に現れた時の模様を描写した記録である。なお、以下のセリフはすべてゲーム中に実際に流れるものを再録した。

時は深夜、赤い蠍部隊が敵軍の戦線到達防止のために夜戦を行っている。その頃、シドは本部の防衛にあたっていた。そして……。

ベースに忍び寄る影！

シド「ベース防衛隊から報告。周辺は静かなもんだ。ま、隊長、こっちのことは安心して戦ってくれ」

ドナー「あんまり調子に乗らないほうがいいよ。今夜は嫌な予感がするんだ」

シド「へっ、余計なお世話だ。そっちこそくたばるんじゃねーぞ」

ドナー「どこにいたって口が悪いね！」

──そしてオヴァンらが敵部隊と衝突、交戦していると……。

シド「こちらベース防衛隊。敵1機前線を突破して接近中。単独だ、カモるぜ。また報告する」

──しかし数秒後、様相は一転！

シド「なんだ、こいつは……黒い影？ ……くそっ、当たらねえ、化け物め！」

アグリ「こちらからは敵の姿がキャッチできません！ シド、敵をベースに近付けないで！」

オヴァンらの別動隊として、離れた場所で本部防衛にあたっていたシド。しかし……。

謎のAA小隊がベースを襲撃!?

「くそっ、当たれ！
当たってくれ！
うわあアアア！」

「オヴァン隊長！ こちらベース！
もう持ちません、戻ってきて！
きゃあぁぁっ！」

──ベースから離れていたオヴァンらは戦闘を中断し、急いで帰還を始めるが……。

アグリ「ベースからオヴァン隊長へ……敵機は退却しました。ただし被害は甚大。防衛隊はほぼ壊滅です。シド、報告を」

「あ…
ああ…」
「影が…当たらない。
当たらない
んだようぅぅ…」

アグリ「シド！ 大丈夫？ オヴァン隊長、もう一波きたら持ちません！ 全機グリーンエリアまで後退してください！」

──オヴァンらが帰還した時はすでに戦闘は終わっており、防衛隊は壊滅。シドは命に別状はなかったものの、精神はひどく錯乱し、いつまでもうなされていた。そして、この夜以降から、シドが出会ったという怪物的強さを誇る敵機は〝シャドウ〟というコードネームで呼ばれることとなった。誰もその姿を確認できなかったことから、畏怖の念をもって……。

八惑星連合軍〝赤い蠍〟部隊の主力アサルトアーマーたち

ストーリーの中心となる〝赤い蠍〟部隊が、戦場で使用するアサルトアーマーは全部で4種類。いずれも右で解説しているとおり、その特性や使途は実に個性的である。さらに、シナリオが進行していくにつれて、それぞれの機体性能が上がったり、装備可能となる武器の種類が変化していくので、4種類とはいえど実際のバリエーションは多岐にわたるのだ。そして、それら部隊員と機体を収容し、惑星間移動を行う際などに活躍するのが、揚陸艇アンタレスである。セテウア星系全域で戦うオヴァンらにとって欠かせぬ存在だ。

星系全域で展開するゴア軍と八惑星連合の戦い、その一端をになう精鋭部隊がオヴァンたち。

格闘戦用アサルトアーマー AF94 FELON

軽量化と緊急時の推力を高め、その瞬発力を生かした戦いをメインとする格闘戦タイプ。出力が低いため、エネルギー消費量の多い武器は装備できず、装甲も薄いが、主動力の信頼性は高い。よほどのベテラン以外は使いこなすのが難しい機体ゆえ、精鋭揃いの〝赤い蠍〟部隊でもメイン機にしているのはオヴァンとドナーぐらいである。

敵を直接打撃するパイルバンカーやコンバットナイフなどが主装備。

汎用中型アサルトアーマー A12M-5 MORTAL

モータルは最も汎用性が高いアサルトアーマーで、格闘能力と火力支援の両方をバランスよく兼ね備えている。およそどんなミッションにも適合する性能で、腕の低いパイロットにも扱いやすい。他の機体と比べて生産数のパーセンテージも格段に多く、八惑星連合軍の事実上の主動機である。もちろん〝赤い蠍〟部隊内での配備数も多数。

オールラウンドな機体。ザイコフ、シドらが愛用している。

FRONT VIEW

REAR VIEW

G.O.A.軍 次期主力アサルトアーマー

GX S/N 96-5445 量産試作型

左のページの戦闘シーン再録で〝赤い蠍〟部隊を危機に陥れたのは、なにあろう、G.O.A.軍の新開発アサルトアーマー〝GX〟である。八惑星連合軍にシャドウと呼ばれ恐れられているこのGXは、G.O.A.軍が時期主力機とすべく作ったもので、その試作機の実験を兼ねてひそかに実戦投入していたのだ。GXは新テクノロジーのインパルス・リアクターを動力炉にしており、一般的なアサルトアーマーとは段違いの驚異的な性能アップを実現している。また、光学ジャマーの搭載で姿を視認されにくいステルス性も備えている（それがシャドウと呼ばれるゆえんでもある）。そして、この機体で構成された小隊を率いているのは……。

SPEC

- 全高：10.24m
- 全幅：6.37m
- 全長：6.98m
- 乾燥重量：19.6t
- 全備重量：29.6t
- 主動力：インパルス・リアクター
- 最大推力：4万kg以上

火力支援用重アサルトアーマー

A3H-3 HOBO

拠点防御、後方支援用に開発された機体。大火力の兵器と、長い射程、そして重装甲を誇るが、その犠牲として移動速度はかなり遅い。侵攻作戦に投入するには不向きだが、武器の積載量の多さは無視できない利点だ。また、通常の機体では搭載できないような特殊大型兵器の開発計画も、多数計画されている。まさに動く要塞か。

大きさも重量（フェロンの5倍以上！）も他とは一線を画する。

偵察・狙撃用多脚型アサルトアーマー

A5S-2 SNIPER

他の機体とは全くフォルムが異なる、唯一の6脚移動タイプ。大きさはかなりあるが、軽量化されているため移動性能は意外と高い。主にセンサーを活用した偵察（斥候）と、長射程武器による狙撃を目的としており、それ以外の能力はかなり低い（特に格闘性能はなきに等しい）。〝赤い蠍〟部隊では、狙撃の素質を秘めたネリーが使用。

一撃必殺の狙撃タイプ。装備設定と実戦での動かし方が難しい。

惑星揚陸艇アンタレス

callsign SCORPIO α

〝赤い蠍〟の部隊員とアサルトアーマーすべてを収容可能な揚陸艇。他の惑星への降下やワープ移動に使われる。地上ではベースとして機能し、アサルトアーマーの弾薬補給なども行える。正式名称はアンタレスだが、通信士官（アグリ）が報告時などに使うコールサイン〝スコルピオ・アルファ〟のほうが通称として使われている。

ビジネスライクなアグリ嬢の通信。冷静というか冷徹というか……。

ゲルマン民族によるミレニアム建設を目指し、いま戦いが始まる！

第3帝国総統アドルフ・ヒットラーがドイツ国民に語った夢、それが「千年帝国」である。ゲルマン民族を頂点とするこの理想社会は現実のものとなるのか？

完成度 ？％

● セガ ●3月20日発売予定 ●6,800円 ●シミュレーション
● 1人（キャンペーン時）、1～4人（スタンダード時）

メーカーから一言：現在開発スタッフは充電中です。久しぶりの長期休暇で次回作への新アイディアを構想中といったところでしょうか。従来のSLGでは満足できなかったユーザーの方から初心者の方まで楽しめる20世紀最高の歴史ウォーゲーム。発売日は間もなくです。（CS日並）

より強い戦車を、より優秀な航空機を求めて開発は進む

兵器購入システムの全貌がいま明らかに!!

新たなシミュレーションの世界を構築する「千年帝国の興亡」。この本作の兵器生産・開発体系の全貌が明らかになったので紹介する。

本作では、各ミッション途中での兵器生産は一切不可能。すべての生産は各ステージに入る前の、インフォメーション画面で行う。またすべての兵器は、開発可能→量産可能の2つのステップを踏む必要がある。これは、現実の兵器生産が試作→量産のという手順を踏むことを意識したものとなっている。

なお、開発可能段階の兵器は、資金（VP）を積むことで、早い時期に量産化することができる。ただ、どのみち年代が下がれば、大半の兵器が生産可能になる。どうしても欲しい兵器以外は量産化を急ぐ必要はないだろう。

ドイツの戦車体系は実に豊か。多すぎるとも言えるが。

ティーゲルが作れるのはいつの日か？ 早くこい！

ひとつの車体が多様に変化するドイツの兵器体系

本作では、生産した戦車はVPを支払うことで、バージョンアップしたり、違うタイプの装甲車両になったりするのだ。例えば、短砲身の主砲を装備した4号D型という戦車がある。これは改良を加え続けることで、最終的には長砲身の主砲を装備した4号H型という強力な戦車に生まれ変わる。またこのほかにも、4号戦車の車体を利用した強力な突撃砲や自走砲といった装甲車両に変身ことができるのだ。

もちろんこれらの改良型は、史実でその改良タイプが出現した年代が来ないと作ることができない。だが、新規に兵器を生産するのに比べかなり安上がりであり、性能も納得できる程度には上昇する。インフォメーション画面では、改良可能かどうか、こまめにチェックしておくといいだろう。

こちらは1号戦車をベースにした改造例。突撃砲と自走榴弾砲のふたつに作り替えられるのだ。

主に戦車を相手にするための突撃砲。対戦車攻撃力が高いのが特徴だ。

遠距離から陣地や兵を狙うのが主任務の兵器。防御力が低いのが欠点。

キャンペーンモード紹介

本作の目玉であるキャンペーンモード。合計64枚のMAPを次々にクリアしていく本モードは、ウォーシミュレーションファンの心を満足させるものばかりだ。

シナリオNo.11　地中海の覇者

巨大な戦艦が登場する本ステージ。地中海の覇権を掴め！

イタリア艦隊を率いて、イギリス艦隊を攻撃するMAP。敵味方双方とも戦艦を何隻も持っているので、巨艦同士の勇壮な戦いが展開されるのだ。本MAPで注意することは、索敵。敵を素早く見つけ、遠距離から攻撃できる戦艦の主砲で叩き潰してやろう。

イギリスの空母、アークロイヤル。魚雷を積んだ攻撃機を搭載しているので注意しておこう。

ソードフィッシュ。複葉機ながら魚雷を積んで、雷撃を仕掛けてくる。早めに戦闘機で打ち落とそう。

このMAPで主人公が担当する沿岸砲台。砲の射程内に敵艦が入らない限り、戦況には何の影響も与えられないのだ。

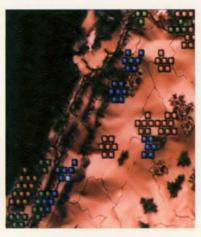
シナリオNo.15　トブルク

いよいよ厳しくなるアフリカ戦線。勝利の女神はいずこに？

ドイツ・イタリア枢軸軍とイギリス連邦軍が激しく戦う北アフリカ戦線。そのなかでも、とくに激しい戦いが始まるのが本MAPである。味方の戦車は、3号戦車や4号戦車が主力であり、攻撃力がやや心許ない。これに対しイギリス側は戦車、戦闘機ともにかなりの量を持っていて打ち破るにかなり手間がかかる。プレイヤーは、ターンの制限数を念頭に置いたプレイを心がけなければならない。苦戦はほぼ確実なMAPなのだ。

砂漠を疾走する戦車部隊。砂埃を巻き上げた勇姿は頼もしい限り。

本MAPではドイツ軍の主力の3号戦車。やや小さい。

イタリア空軍の名機MC202。かなりの高性能機である。

シナリオNo.13　エルアア・ラメイン

北アフリカで発生した戦い。補給の問題を解決しよう

北アフリカの砂漠で始まる戦いだ。本MAPは参戦するユニットの数に比べ、都市の数が若干少ない。つまり、ダメージを受けたユニットが増えてもあまり回復させることができないのだ。戦う際には、この点に注意して上手に戦わねばならない。また、味方のイタリア軍は、装備が悪くあまりアテにはならないぞ。

"砂漠の狐"ことロンメル将軍。武器修正値がとても高い。

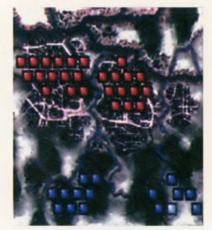
ドイツ軍に強力な敵となるバレンタイン戦車。数も多く登場して、非常に厄介なヤツだ。

スピットファイアV型。攻撃力が上がっている。Bf109の強力なライバルとなるぞ。

シナリオNo.43　スターリングラード市街戦

敵軍のただ中に孤立したドイツ第6軍を救出するのだ！

パウルス将軍の率いるドイツ第6軍が敵に包囲されてしまった。このままでは第6軍の全滅は必至である。なんとか救出しよう。

本MAPには、ルーマニア軍やイタリア軍など多数の同盟軍が登場する。彼らと協力しつつ、MAP最上部にいる第6軍までたどり着こう。時間との勝負となるぞ。

パウルス将軍の部隊はユニット数もわずか。守りに徹した方が賢明である。

いかに効率よく敵を倒すか、それが本MAPの課題だ。

スタンダードモード10枚目のMAP

敗色濃くなったロシア戦線で発生した大戦車戦。それがクルスク大戦車戦である。ドイツ軍、ソビエト軍ともに大量の戦車を繰り出してくるこの戦い。果たして、どちらが勝利の凱歌を歌うことができるだろうか?

シナリオNo.13 失われた勝利

尽きることのない敵戦車の群れをどう攻め倒すのか?

本ステージは派手な戦車戦が楽しめるステージだ。設定ターン数もかなり長いので、じっくりと腰を据えてプレイできるぞ。

このMAPでは、ドイツ軍側にパンターやティーゲルといった強力な戦車が多く登場する。これらの戦車を効率よく使いこなすのが勝利のカギ。数で圧倒してくるソビエト軍をうまく打ち破ろう。

見渡す限りのT―34。勝てる見込みはどの程度?

ソビエト軍の構成は野砲と戦車の比率がかなり高い。

歩兵相手に戦車を使うのは今回はやめた方がいいぞ。

ポルシェ・ティガーを改良した自走砲エレファント。攻撃力は十分だが、移動力が低いのが泣き所。

攻撃力・移動力とも申し分のない主力戦車。しかし配備数はあまり多くない。

かなり強力な攻撃力と、そこそこの移動力を持つ。使い方に注意すれば頼もしい味方。

ドイツ南方軍集団	
①リヒトホーヘン	ユニット×7
②マンシュタイン	ユニット×6
③ハウザー	ユニット×9
④モーデル	ユニット×9
⑤ケンプ	ユニット×8
⑥ケッセルリンク	ユニット×9
⑦ホト	ユニット×7

ソビエト 中央方面軍	
⑧ソビエト第48軍	ユニット×7
⑨ソビエト第13軍	ユニット×7
⑩第2戦車軍	ユニット×9
⑪ソビエト第70軍	ユニット×8
⑫ソビエト第65軍	ユニット×8
⑬ソビエト第60軍	ユニット×8
⑭ソビエト空軍I	ユニット×8

ソビエト ヴォロネジ方面軍	
⑮第7親衛軍	ユニット×8
⑯第6親衛軍	ユニット×8
⑰第1戦車軍	ユニット×8
⑱ソビエト第40軍	ユニット×9
⑲ソビエト第38軍	ユニット×8
⑳ソビエト空軍II	ユニット×5
㉑ソビエト空軍III	ユニット×8

ステップ方面軍	
㉒ソビエト第27軍	ユニット×6
㉓ソビエト第53軍	ユニット×7
㉔ソビエト空軍IV	ユニット×8

ここに掲載したのは、本ステージにおけるドイツ・ソビエト各軍の布陣図である。MAP中央にソビエト軍が集まっていて、強固な陣地を構成しているのが判る。

夏期攻勢「城塞作戦」の生み出した大戦車戦

戦う時期を間違えたため勝機を失った大戦車戦

新型戦車の到着を待ち、準備万端の状態で臨んだはずの「城塞作戦」。しかし、実際にはドイツ軍の無惨な敗北に終わっている。敗北した理由はいくつもあるが、その最大の理由は、敵に時間的余裕を与えすぎたということだ。つまりドイツが新型戦車を用意できたように、ソビエトも戦車の配備や陣地の構築を行うことができたのだ。実際、本作の中ではこの作戦の時、ソビエト側はドイツの約3倍もの兵力を用意している。

いくら倒しても尽きることのない敵戦車の群、上空を舞うソビエト軍の地上攻撃機。これではいくら最新鋭の戦車があっても勝てる道理がない。大変厳しい内容だ。

T-34C ソビエト第27軍

最もベーシックなT―34

クルスク戦車戦前後から登場したソビエトの自走砲。大口径の主砲を搭載している。

第2次大戦後も多数使用された自走砲、SU―152。ティーゲルにも対抗可能。

大戦略の冠を取った「千年帝国の興亡」の魅力を徹底検証

ヨーロッパを席巻したドイツ第３帝国の今後の進路は？

総計64面のマップが用意されていることが判明した「千年帝国の興亡」。かつてなかった程のマップ数である。このことは、これまで本誌で紹介してきた内容を見ただけでも理解していただけると思う。しかし、今まで紹介したステージが、ゲームの中のほんの一握りの部分であったこともまた、事実なのだ。

「千年帝国の興亡」では、かつてのウォー・シミュレーション・ゲームではあまり顧みられなかったヨーロッパ戦線の海戦にも注目している。おかげで、ドイツ軍のシミュレーションでは珍しく、迫力のある海戦が楽しめる作品になっている。

主人公が活躍し続けると、総統からプレゼントをもらうことがある。品物はレコードや肖像画などである。

勇敢な兵士に贈られる勲章。１００台の兵器を倒した場合ももらえるぞ。

最高の将軍として勲章を授与される！

ドイツ軍、古戦場の数々

アメリカ＝イギリス

第１次大戦以来、ドイツとは犬猿の仲のイギリス。本作の中でもドイツの好敵手として「バトル・オブ・ブリテン」を始め、いくつかのステージでドイツと衝突することになる。

本作の中には、対イギリス戦はいくつか登場する。基本的には先述の「バトル・オブ。ブリテン」をどう切り抜けるかにかかっている。史実同様に、制空権も確保できずに敗北を喫することになるのか、それとも……。すべてはプレイヤーの腕次第である。

西部～地中海戦線

第１次大戦で、もっともドイツに過酷な態度をとった国家フランス。本作の中では、第３帝国が必ず倒さねばならない敵として登場する。事実、フランスが倒れた後のヨーロッパは、連合国側の反撃が本格化するまでしばし平穏な時間を過ごすこととなる。

むしろフランス降伏以降，激化するのは地中海戦線である。地中海は、ヨーロッパとアフリカをつなぐ大切な通路であり、イギリスが中東の石油を確保するうえで重要な海なのである。いわば“海の生命線”と呼ぶべき海域なのだ。

東部～ロシア戦線

一時期は、ポーランドを共同で分割するほど仲の良かったドイツとソビエト。しかしこれはあくまでも擬態であり、この両者ほど激しくいがみあっている国も珍しい。

本作では、対フランス戦終了後に始まる対ソビエト作戦。しかし、その内情は総統と軍部で戦略目標が違っていたりと、内部での意思統一に欠けていた様子だ。

実際、本作では対ソビエト戦に突入すると、南方の資源を重視するか、それとも政治経済の中心都市の占領を目指すか分岐するポイントが出現する。どちらを選んでも最終的にソビエトの打倒を目指すのは同じだ。しかし、後半になればなるほど作戦は混乱していき、その目標もあやふやなものになる。おまけにロシア戦線はみな難度が高い。ロシア戦線は厳しいのだ。

北アフリカ戦線

ドイツ軍は自らの意思で北アフリカに上陸したのではない。同盟国であるイタリア軍が、連戦連敗のままアフリカから追い出されかけたので、支援に上陸したのだ。

実際のところ、小部隊に過ぎないドイツ軍が、北アフリカで戦えたのは、“砂漠の狐”と呼ばれ恐れられたエルウィン・ロンメル将軍のおかげだ。彼は本作にも登場するが、その能力（兵器修正値）は恐ろしく高い。ドイツ・アフリカ軍団の戦いは彼の双肩にかかっていると言っても過言ではない。くれぐれも死なせないように。

●NECインターチャネル●発売日未定●6,800円
●育成シミュレーション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言 今回の記事のため、たくさんの「卒業」をお借りしたのですが（ご協力ありがとうございました）、ずらりと並ぶソフト達は実に壮観でした。すべての要素を集大成した「卒業S」は、香り付きの生徒手帳と校章がセットされて近日発売予定です。（広報・本明）

「卒業S」は「卒業」の真なる最終完全版だ！

育成シミュレーションは、ゲーム市場では把握しきれないほど多くの種類が各社から出されている。いささか玉石混淆の気もあるが、その中にあって今なお根強い人気を保っているのが「卒業」だ。このジャンルでのエポックメイキングということもあるが、その人気の秘訣はやはりトータルの完成度の高さといえよう（システムとか、キャラクターとかね）。

「卒業」はこれまでに幾度となく移植されてきたが、それらを越える〝移植の決定版〟を目指して作られているのが、サターンに登場する「卒業S」なのだ。

最近では、こういう「清く正しい……」というか、正統派の女子高生が見られるのは、もっぱらゲームの世界だけという気もするのだが、どうだろう？

初回特典で校章と生徒手帳がもらえる！

「卒業S」は初回生産ぶんの限定版のみ、校章と生徒手帳の2つのおまけがついてくる。これはゲーム中の舞台となっている清華学園の設定をリアライズしたもので、いずれもおまけとはいえディティールはかなり凝っている。校章は（おそらく）専門の業者に発注した〝本格的〟な作りで、裏の止め具も頑丈なネジで締めるという逸品。生徒手帳はまだお見せできないが、これもかなりの仕上がり。まさに「卒業」集大成のサターン版にふさわしいグッズだ。

多数の機種へ移植 それは名作の証

いちばん最初のパソコン版が'92年に発売されて以来、各社から他の機種にも続々と移植されてきた「卒業」。作品の完成度の高さとキャラクター人気の相乗効果というのもあるが、これだけ多くの移植版が出ているのも、名作であることの証といえよう。右の流れを見てもわかるとおり、実に多くのバージョンが登場している。そしてそのたびに新たなファンを獲得し、今回の「卒業S」にいたるわけである。参考までに、ここで「卒業」本編の変遷と、その他の関連作品（一部）を紹介しよう。

「卒業S」に到るまでの変遷

PC-9801版「卒業」
●ジャパンホームビデオ
●'92年6月2日発売
最初に世に出たまさに〝元祖〟版。竹井正樹氏デザインのキャラクターと斬新なシステムが、その後の育成ゲームの礎となる。

→

PCエンジン版「卒業」
●NECアベニュー
●'93年7月3日発売
初の移植は家庭用ゲーム機に。CD-ROMの採用で音声なども充実。NECアベニューはNECインターチャネルの前身。

→

FM-TOWNS版「卒業93」
●ジャパンホームビデオ
●'93年10月発売
PCエンジン版の時と同様、移植に際してイベントやエンディングがいくつか追加された。現在は本体も含めて入手不可能？

→

Macintosh版「卒業」
●バンダイビジュアル
●'94年4月2日発売
BGMのサンプリングのし直し、ステレオ分離など、サウンド面が強化されている。新たに描き起こされたグラフィックもあり。

育成シミュレーション「卒業」はこういうゲームです

「卒業S」のゲーム内容は、おおむね〝プレイヤーが担任教師の立場から、3年B組の生徒を1年間指導する〟という表現に集約される。これを基幹に学校行事、突発的に起こる事件など、多彩なイベントをこなしていく。そして生徒たちが卒業した時点でエンディングを迎えるわけだ。ちなみに、その内容（卒業後の進路）は生徒のパラメータに応じて変化する。無事に就職、進学することもあれば、思いもよらぬ人生を歩むこともあるが、その結果は君の指導しだいだ。教師とはかように責任重大な職業なのである。

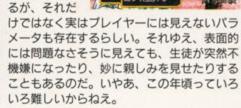
君が3年B組を1年間受け持つ教師だ

春夏秋冬（季節に応じて背景も変化）をひとめぐりする期間、5人の生徒のめんどうをみていく。生徒たちのパラメータは10種類あり、その性質は学業系が4つ、しつけ系が2、その他の3つに大別される。数値は画面に表示されているが、それだけではなく実はプレイヤーには見えないパラメータも存在するらしい。それゆえ、表面的には問題なさそうに見えても、生徒が突然不機嫌になったり、妙に親しみを見せたりすることもあるのだ。いやあ、この年頃っていろいろ難しいからねえ。

学校行事

1年間の学校行事（固定イベント）はだいたいこんな感じ。スキー教室や夏休み中の生徒の行動など、見るためになんらかの条件が必要なものも。

1週間の流れは大別して2つ

月〜土曜日

ゲームの流れは1週間を1単位にした進行が基本。平日は月〜水曜日、木〜金曜日の3日ずつ進めていく。平日の場合、教師がとれる行動はいずれか1人だけのスケジュール調整だ。

日曜日

日曜日は補習、面接、見回り（校外での生徒の行動を見る）といった、重要な行動ができる。教師のパラメータ（指導にも影響）が変化する鍛錬コマンドもあり。

そして各種のイベント

3頭身のミニキャラがけなげに活躍する各種イベント（主に学校行事）は、見ているだけでも楽しいが、結果はしっかりパラメータにも影響する。日頃の鍛錬がものをいう。

清華祭

サターン版は、出しものが演劇だけだった清華祭に、コンサートが新イベントとして追加。

体育祭

5人協力のリレー対決だ。スポーツ大得意の加藤は水を得た魚ですな。

試験

試験ではうってかわって中本の独壇場？10の問題への珍回答も見ものだ。

心コロコロ・生徒の機嫌

……いやすいもの。パラメータが極端に低下、上昇すると、生徒の状態も秋の空のごとく変化する。疲労なら休ませて、不機嫌なら悩みを聞いてあげるといった対処が必要だ。

3DO版「卒業FINAL」

●北部通信／エレクトロニック〜
●'94年12月発売

3万2千色でグラフィックを美麗化、背景にも取り込み画像を使うなど、このあたりになると移植版も洗練の域に達する。

X68000版「卒業」

●タケル

CD-ROMのない機種ゆえ、ディスク7枚組で発売。内容はPC-9801版を忠実に移植したものだが、サウンドはMIDI対応に。

サターン版「卒業S」

●NECインターチャネル
●発売日未定

これまでに各社（NECも含めて）で移植されてきた「卒業」を集大成した最終バージョン。今までの移植版以上に、新たなイベント、音声、グラフィックなどを追加。ゲームバランスなども再調整が施される他、これまでに培ってきたものを全て投入！

そして続編へ

各方面で好評を博した「卒業」は、さらに続編も企画・制作された。「卒業」と同じ清華学園を舞台に、新3年B組の生徒を指導していく。前作に負けず劣らずのやんちゃな5人に振り回される。

「卒業Ⅱ」

最初の98版が'94年に発表された後、「卒業」と同じくPCエンジンなどに移植された。サターン版もすでにリバーヒルソフトから発売。

こんな展開も……

「卒業R」

ひらたくいえば「卒業」の実写版。学校行事などのイベントにムービーを採用。プレイステーションで発売中。

「卒業番外篇ねえ麻雀しよ！」

生徒たちと卓を囲む麻雀仕立ての番外篇。麻雀を通じて（？）1年間指導する。スーパーファミコンで発売。

新音声なども追加！ サターン版でしか聞けないものも！

NECインターチャネルのこだわりの開発姿勢は、「同級生if」などですでにご存知だろう。「卒業S」もそのご多分にもれず、普通の移植ではとどまっておらず、特に音声関連は注目すべき点がいくつもある。まず1つめは、他機種にはないセリフがたくさんあることだ。ここでは、それについて具体的に検証してみよう。

たとえばセリフが増えていたり

演劇祭の〝白雪姫〟の出しものは他機種版にもあったが、今回はセリフがいくつか増えた。愉快なかけあいが楽しめる。

コンサートでは本当に歌っちゃう

さらに、コンサートはカラオケでお茶を濁したりしないで、ちゃんと本物の歌が流れる！音楽CDでも聴けるあれだ。

一枚絵イベントは他機種だと文字のみということもあったが、〝S〟はフル音声になる。

アイキャッチの会話演出

サターン版のみのアイキャッチ画面（季節の変わり目ごとに挿入）にいたっては、シチュエーションに合わせた会話が聞ける。ほほえましくて良いです。

試験時の一喜一憂のリアクションまでも

問題の正誤に合わせて一喜一憂。試験後は点数に応じたコメントが。

5人の声優を再結集させ全音声を再収録！

特に新しい要素というわけではないが、音声関連で特筆すべきもう1つの事柄について説明しておきたい。それは〝サターン版はすべての音声を収録し直した〟ということだ。通なユーザーは「卒業S」で生徒5人の声をあてている声優が、これまでの他機種版と同じ方々だということは知っていると思う。それに、NECインターチャネルは（NECアベニューの時代に）PCエンジンですでに「卒業」を移植した経緯があるので、〝新セリフさえ追加録音すればあとは流用〟ということもできたはず。ところが、あえて全音声を再収録したというのだから驚きだ。昔のPCエンジン版と新音声を混在させた時、微妙な差異（声づくりとか）が出る可能性をなくすためだと思うが、作り手としてのこだわりもここまでくると見事である。

これがサターン用の膨大な台本だ

ちなみにこれがサターン版「卒業S」のセリフの台本（一部抜粋）。よ〜く目をこらせばサターン版だけのセリフが読める？ ちなみに新設定のセリフ以外は他機種版に準じた内容だが、すべて新録音ということなので、同じセリフでも演技の微妙な違いが感じられたりして面白いかも。他機種版を究めたユーザーは、そのへんをつぶさに比較しながらプレイしてみるのも一興かと。

声優はこれまでどおりのこの5人

それでは最後に、先だって行われた「卒業S」のアフレコ現場からの風景をお伝えして今回は終了しよう。はすっぱな新井、元気良すぎの加藤、すっとんきょうな志村、豪奢な高城、蒲柳の質な中本らの、あの雰囲気が少しでも感じていただけたら幸いです。

次回はいよいよサターン版の新グラフィックの公開か!?

金丸日向子（志村まみ役）

鶴ひろみ（新井聖美役）

冬馬由美（高城麗子役）

嶋方淳子（加藤美夏役）

久川綾（中本静役）

My Dream ～On Airが待てなくて～ マイ・ドリーム

完成度 60%

●日本クリエイト●発売日未定●価格未定
●育成シミュレーション●全年齢推奨

メーカーから一言

ようやく「My Dream」も形になってきました。4月に行われる東京ゲームショウに出展し、皆さんの前に初お目見えです。日本クリエイトの提供番組「MAMI★OMO レディオキャラバン」でも情報をお伝えしています。みんな聴いてね！（営業部 伊藤）

夢と希望の声優物語（ストーリー）

ついにサンプルロムが到着！ 今回はゲームがどんな雰囲気なのかをチョットだけ紹介。続報もバンバン掲載するから期待しててね。

ゲームはこんなふうに進行していくのだ!!

A まずは一週間の行動を決定!!

ゲームの起点となるのが下の写真のメニュー画面だ。ゲームは一週間単位で進行していき、週の初めには必ずこの画面が登場することになる。ここでは、今後の行動を予定する「スケジュール設定」、女の子のパラメータをチェックする「データを見る」、集めた情報やアイテムを確認する「情報を見る」、各種オプションが用意された「機能設定」の、4つの項目を選ぶことができるんだ。

女の子の状態をチェック

記者たるもの、女の子の状況は常に把握しておくべし。

スケジュール設定

×印が付いていない日は行動の選択が可能。全部で12種類の場所の中からチョイスする。

元気かな？

B 街に出れば女の子とバッタリ！

スケジュール設定が済んだら、その日の行動がスタート。平日は女の子たちのレッスンやアルバイトの様子を取材。それが済むと、街に出向いて情報収集にいそしむことになる。運良く情報をゲットできれば、後々きっと役に立つハズ。8人の女の子たちそれぞれも街に出ているので、偶然出会うなんてこともあるのだ。その子のパーソナリティーを知るチャンスなので、聞き逃しのないようにね。

こんにちは！

C 女の子の相談には乗ってあげないとネ！

毎週日曜日には、女の子ひとりずつと、話をしたり悩みを聞いてあげたりすることができるぞ。そうすることで、女の子の好意度が上がったり、ストレスを下げたりできるのだ。さらに、今までに集めた情報を女の子に教えてあげることもできるよ。

教えた情報で女の子の能力が上下するのだ。

D 偶然？ 必然!? イベントシーン

特定の日付と場所に居合わせることで、さまざまなイベントシーンが発生するんだ。大抵の場合は女の子の好意度がアップして、より親密になれるんだけど、選択肢を間違えたりしちゃうとさあタイヘン。逆に好意度が下がってしまうこともあるのだ。乙女心って難しいんだね。

唐突に会社に現れて、プレイヤーをカラオケに誘うエリナちゃん。ちょっと強引!?

どうしようかな!?

ここで選択肢出現。連れて行ってあげれば好意度アップ。だけど行かなければ逆に……さてどうする？

行こう!!

（ストロベリーファームを唄う）

ポートレートCollection

「ときめき」本編の通常会話画面では、バストアップのアングルでしか詩織ちゃんの姿を見られなかったけど、このモードではなんとその全身を拝めてしまう。コスチューム（ポーズ）は全22種類。程よい位置で画面スクロールを止めてウットリしよう。

ボイスCollection

ゲーム本編で詩織ちゃんが喋ったセリフをいつでも再生できる。その際には、画面上を動きまくっているSD詩織が口パク（？）を担当する。カテゴリーは80、総ページ数は500（1ページに最大6項目収録）もあるので、肝据えて聴こう。

音声が再生されている時は、ふだん各メニュー画面でヤンチャぶり（？）を発揮しているSD詩織が口をパクパクする。その調子だ。

教えてMr.Sky

作詞：森雪之丞
作曲：財津和夫
編曲：根岸貴幸

アイドルになってもあなたの

風と一緒に行こう

作詞：尾崎亜美
作曲：尾崎亜美
編曲：富田素弘

ときめきメモリアル Selection™ 藤崎詩織

詩織ちゃんがすることだったら何でも許せる！　という筋金入りの詩織サポーターにオススメしたいこの一品。デビューシングルのミュージッククリップを筆頭に猛烈なメニューが目白押しだ。

●コナミ●3月27日発売●2,800円
●バラエティ
●1人プレイのみ●全年齢推奨

詩織ファンにはたまらない！　って、よく紹介されるけど、詩織ファンに"なってしまう"ソフトですよ。ちなみに広報の私（女）がプレイしてもドキドキ……、詩織にまっすぐ見つめられて、胸がキュンとしちゃったわ。詩織ワールドへようこそ！　（広報・Y.S）

ゲーム本編の詩織ちゃんとのデートシーンを追体験してしまおう！というのがこのモード。春夏秋冬にそれぞれオリジナルのシナリオが１つずつ用意され、「ときめきメモリアル」のゲーム本編のようにメッセージ選択によって展開が分岐する。とはいえゲーム性はあくまでもご愛敬程度なので、「こんなシチュエーションだったら詩織ちゃんはこうするだろうな。あ、やっぱり」といった具合に、プレイヤーの言動に対して怒ったり照れたりする彼女を温かく見守るのが吉。

詩織ちゃんのグラフィックサイズも大きくなり（当社比）、ときめき度もかなりアップ。細かな心理描写も従来のイメージ通りのものなので、ファンはますます納得、といったところか。

デートスペシャル

ことが気になるの……

あっち向いてホイ！

唐突だけど、詩織ちゃんとあっち向いてホイができるんです。勝負は３本先取形式。もちろん、ジャンケンの段階からフル音声です。この試合（？）をモノにすると、オリジナルのグラフィックが１枚ずつ見られるようになっていく。先に進むごとに詩織ちゃんのポーズも徐々に大胆に……とは限らないけど、自称ファンならば全10パターンを見ておきたい。ただ延々とプレイし続けると、本筋とは違う意味で恍惚感が生まれてしまうので、所詮ミニゲームとタカをくくらないよーに！

プレイヤーが首を動かす時は画面全体が動く。それにしても上の写真の詩織ちゃんのシレーッとした表情…

航海を続けるための3つのポイント。

大航海時代II

完成度 100%

●光栄 ●3月28日発売予定 ●6,800円
●シミュレーション ●全年齢推奨

メーカーから一言
風の吹くまま、気の向くままに、のーびりと大航海……。ほかぁ、幸せだなぁ…などとタカをくくっていると、突然の暴風雨！ 上陸したら原住民に襲われ、やっとの思いで逃げ出したら今度はマンタに遭遇だぁ！ 海上冒険をなめちゃいけませんワヨ。（ヤザワ）

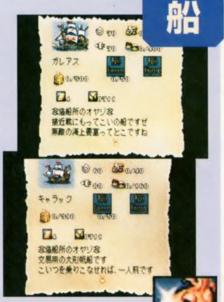
どんな人生を歩むとも、航海に出た者の前には必ず海が立ちはだかり、幾多の危難が待ち受けている。今回は、その危難をできる限り避けるためのポイントを見てみよう。

船

船の種類とその用途

船は大きく分けて3種類。価格が安く旋回性もいいが、積載量・耐久性に欠ける小型船。積載量が多く水夫が少ないので金儲けや遠出にはもってこいだが、戦闘に巻き込まれると弱い商船。最後、戦闘艦は、耐久・旋回ともに優れ、水夫（戦闘要員）も多いが、物資消費も激しいので遠出は避けよう。

購入・改造

船は、造船所で購入するか他船団から奪うことで入手できる。購入の場合、新造は材質から選べるものの、値が高く完成までに時間がかかる。初めは、性能は下がるが中古船でいこう。積載量などは、船を改造することで調節できるぞ。

各種船首像も改造OK。前作では嵐の回避等に役立ったが…？

※造船所のオヤジ※
船体の材質は何にしますかい？
チーク スギ ブナ オーク

船首像

船の能力値

航行に関する能力は、推進力・旋回力・耐久力の3つ。早い話が移動力・方向転換能力・嵐や砲撃に耐える力だ。購入時はよく注意して、目的に適った能力の船を選ぼう。

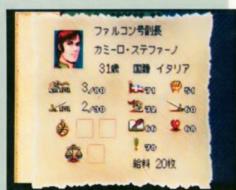
旋回力

耐久力

各能力は、左が現在、右が本来の数値だ。通常時もだが、戦闘時（右）には如実に影響が出る。

乗組員

航海士、その役割と能力

航海士を船長や主計長（経理）などの役職につける時は、人物情報、特に左下の技術（絵表示）を見よう。「測量」技術を持つ航海士が副長になれば、有名な港や一度行ったことのある港までの自動航行（左上写真）が可能になるし、「会計」技術が主計長にあれば、既知の港で最も高く各商品を売れる場所がわかる。

水夫～健康管理の重要性

航行に直接関わる水夫達。彼らは、食糧不足や病気の発生・他船団との戦闘によって体調を下げ、または死亡する。水夫がいなければ、優秀な航海士や性能のいい船が揃っていても航海不可。少なくとも物資はきらさないように注意しよう。

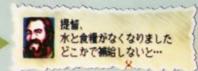
物資

航海に欠かせない、水・食料・資材（応急修理用）・砲弾（戦闘用）などの消耗品。少なくなったら補給が必要だ。水と食料は生死にも関わる。空になる前に補給しておこう。

1 補給港での積入

水は無料だが食料・資材・砲弾は有料。一般的に、補給は港の「出港所」で行われる。

2 同じ船団からの物資移動

船団ならば、各船間での物資移動が可能。物資が尽きても、他船から補充できるぞ。

3 上陸して探索

船は港以外にも上陸できる。その時表示される「探索」コマンドを使うと、運がよければ水が手に入るぞ。

探索

4 他船団や集落からの掠奪

他船団との戦闘に勝てば掠奪が可能だ。戦闘艦ならこれでOK。一方、集落からの掠奪は最終手段。集落の発見自体が難しい上、原住民と戦うハメになるからだ。

三國志 孔明伝

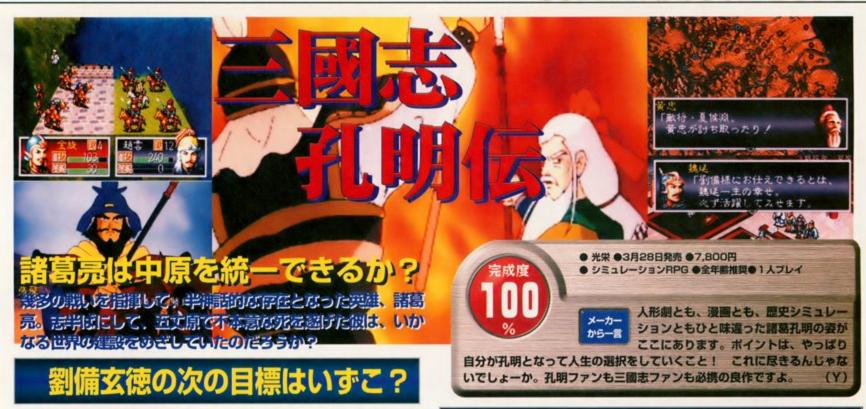
諸葛亮は中原を統一できるか？

幾多の戦いを指揮して、半神話的な存在となった英雄、諸葛亮。志半ばにして、五丈原で不本意な死を遂げた彼は、いかなる世界の建設をめざしていたのだろうか？

完成度 100%

● 光栄 ●3月28日発売 ●7,800円
● シミュレーションRPG ●全年齢推奨● 1人プレイ

メーカーから一言 人形劇とも、漫画とも、歴史シミュレーションともひと味違った諸葛孔明の姿がここにあります。ポイントは、やっぱり自分が孔明となって人生の選択をしていくこと！　これに尽きるんじゃないでしょーか。孔明ファンも三國志ファンも必携の良作ですよ。　（Y）

劉備玄徳の次の目標はいずこ？

確実に勢力を伸ばす劉備 彼らはついに蜀へと入る

首尾よく曹操を撃退し、荊州を手に入れた劉備。彼の次の目標は益州である。そこは周囲を峻険な山脈に囲まれた要害の地であり、同時に豊かな生産力を誇っていた。

つまり、劉備が他国と対等に渡り合うには、益州は必要不可欠なのだ。ただし、この州には劉璋という太守がいて、立派に治めている。攻略するには、それなりの準備と大義名分が必要である。果たして、諸葛亮はどんな策を講じるのか？

諸葛亮と同様に益州を狙う周瑜。しかし……。

猛獣使いも出現。「孔明伝」に登場する珍しい部隊

多種多様な部隊を状況により使い分けろ！

荊州平定の途中から登場する猛獣使い。彼らは数ある部隊属性の中でも、とくに異彩を放っている部隊だ。彼らは、馬の代わりに虎などの獣に騎乗している、なかなかユニークな部隊である。

間接攻撃キャラもいる。けっこう手強いぞ。

虎は馬に弱い？猛獣使いの使い方は難しい。

劉備玄徳入蜀の図

ここでは、諸葛亮がどのような策謀をもって益州を手に入れたのか追っていこう。

張松の要請を受け、蜀へ入ろうとする劉備軍

ここでは、劉備がなぜ益州を狙うのか？　その背景が説明される。つまり、曹操に勝つためには豊かな益州を手に入れて国力を充実させる必要があるということだ。生き延びるための切実な事情ではあるね。

張松との会見。渋る劉備に諸葛亮は、益州を手に入れるよう進言するのだ。

なぜ、張松は自分の主君を裏切るよう進言するのか？

劉備の決断は、益州を己のものにするということだ。

援軍の名目で蜀に入るも真意を見抜かれ苦戦！

諸葛亮は、蜀の地で苦戦する劉備の支援に出陣する。彼の最初の敵は巴西にいる劉璋の部下、厳顔だ。厳顔との戦いでは、趙雲と張飛の騎兵コンビの使い方が勝敗の鍵となる。うまく敵をおびき出して倒そう。

諸葛亮は巴西への進軍を決意。

何も知らない劉璋は自ら劉備の出迎えをする。

劉璋との戦いに入った劉備は、苦戦を強いられる。

苦戦する劉備は無事に諸葛亮と合流できるか？

苦戦を続ける劉備は諸葛亮と合流する。ここの戦いは途中でクリア条件が変わるので、とりあえずはキャラが死なないようプレイしていればいい。本ステージ終了後、戦闘能力の高い馬超という武将が仲間になる。

シナリオの途中で仲間になるキャラもいるぞ。

やったぜ！

孔明究極の選択

諸葛亮と並ぶ天才軍師と呼ばれた龐統。本作の中の彼は、諸葛亮の行動次第で生死が決定する。彼の才能はとても貴重なので、ぜひとも生き残らせたい。とくに劉備軍は軍師が不足しているので、彼が死ぬと後々のゲーム展開がかなり難しくなるぞ。

彼を生き残らせるには、孔明が余計な手紙を出さなければよい。

手紙を出すと、龐統は無理な戦いをして、戦死する。

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

●SNK●6月27日発売予定●6,800円●RPG

特報!! SPECIAL REPORT

人気格闘ゲームのRPG、武士道烈伝。今回の特報では、２つのシナリオ「邪天降臨之章」「妖花慟哭之章」に登場する中ボスを紹介する。格闘ゲーム版には登場しないオリジナルキャラクターだ。

参界道士

邪天降臨之章に登場する中ボスで、牛若姫の側近として剛力を駆使する大男。シナリオ序盤に登場する強敵で、格闘ゲーム版にはない鉾の使い手だ。

富士 邪教の館で遭遇

道中を阻む敵をなぎ倒し進む一行は、富士山中腹に妖しい館を発見する。

館へ潜入。内部には巨大な奇石が宙に浮いている。

一行はさらに深層へと進む。そこには魔法陣で念ずる「参界道士」の姿があった。

館内には地下洞窟もあった。ここで柳生十兵衛と初対面することになる。

天草の野望を阻止するべく参界道士とのバトルへ突入。その剛腕が振るう鉾の破壊力は!?

奥義炸裂！

なんと参界道士が奥義「参界空撃」を繰り出してきた。見た目通りの豪快かつ強力な一撃に一行は苦戦を強いられるはず。体力回復は早めに行った方がよさそうだ。

序盤の重要イベント「逆さ江戸城」

ここは江戸北町、江戸城の地下。一行は十兵衛を追って進撃する。

地下にはなんと、もうひとつの城「逆さ江戸城」があった。これは一体!?

逆さ江戸城へと潜入。その世界は天地が逆さまになっている。恐れずに先へ進もう。

なんとか逆さ江戸城の最深部へと到着。そこには牛若姫が待ち構えていた。刃物の履物は恐いけど、かわいいかも。

などと悠長なことは言ってられないようだ。このお姉さまを退治しなければ先へは進めないぞ！

牛若姫

邪天降臨之章に登場する。天草配下の中で「自分が一番」と自負している妖女。じゃじゃ馬なところは憎めないが、かなりの強敵。シナリオ全体に大きく絡む。

阿号

以前にも少し紹介した、妖花慟哭之章の魔神要塞を守護する魔人。阿号は要塞内で羅将神ミヅキが世界征服のために作り出した邪銅鐸を守っている。

舞台は出雲。突如出現した魔神要塞に十兵衛と一行が乗り込む。

魔神要塞内部はこの章で最初のダンジョンとなる。敵も多く出るぞ。

行く手を阻む敵を倒して到達した深奥部で一行は阿号と遭遇する。十兵衛と共にバトルへと突入。

十兵衛と一行に阿号の奥義「八十焔旋襲」が炸裂。このあと十兵衛達にとんでもないことが起こる!!

ついに阿号が７つの邪銅鐸を全世界へ向けて発射してしまう!!

今回は水の精霊龍「アオ」のお話

頼りない勇者パーティを陰で支える功労者

「勇者」の自覚がいまいち足りないシルクに振り回され、気苦労が絶えない精霊龍、アオ。なんとか勇者らしくなってもらおうと、今日もめげずに説教三昧。そんな真面目で気丈な彼女にも、「意外な一面」があるもので……。

少し怒りっぽいのがたまにキズだけど、暴走しがちなみんなを止めるのはいつもアオ。ご愁傷さま。

完成度 100%

●データム・ポリスター●3月28日発売
●6,800円●ロールプレイングゲーム
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言 今回は4人の発売直前メッセージです。シルク「ったく疲れっちまったぜ。でも結構面白かったな」。アオ「本当は私もっと美しい世界で女の子らしく生きたいです」。アカ「弱っちい奴ばっかででも の足りないッス」。キ「シルク様あーそーびーましょ！」（広報 TOM2）

DRAGON MASTER Silk

ドラゲンマスターシルク

エリア2「エビルセメタリー」

What is this!?

「プロフィールシステム」って？

ステータス画面で確認できる各キャラクターの情報は、ゲームの進行具合につれて刻々と変化する。ミニウインドウの表情（ご機嫌度）を始めとしたその時点でのデータが表示されるので、まめにチェックしてみよう。

例えばエリア2開始直後のアオはこんな状態。これがどう変わるかは興味深いところ。

B4F アオが苦手なものってなんだ？

妙なボスを一蹴し、たどり着いたエリア2。そこは薄暗くてじめじめとした、陰気な感じのダンジョンだった。何だか知らんがあからさまに態度がおかしくなったアオを問い詰めてみれば、なんと「こういう雰囲気」がまるでダメなんだとさ。そんなんでこの先、大丈夫なのか？

アンデッドモンスターだらけのこのエリア。倒しても、たまに生き返る敵もいる！

実はものすごく怖がりだったアオ。ささいな物音などに反応し、一人大騒ぎ。よせばいいのにみんなで脅かしたりするから、もう……。

魔王城攻略のための重要拠点

地上 こまめに戻ってお買い物

ダンジョンの真上には拠点となる街があり、シルク達の冒険に役立つさまざまな品物が売られている。各フロアをクリアしていくと、ときたま新商品も入荷されるため、新しい階に到達したらとりあえず地上に戻る習慣をつけるといい。装備を充実させることも大切だしね。

他にも… 武具屋

宿屋で休んでスッキリ回復。呪いなんてのも解除できます。

酒場では体力強化、石化解除などの効果を持つ酒が買える。

雑貨店は特殊アイテムの宝庫。掘り出し物も結構あります。

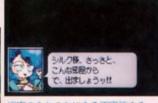
B5F アカとキが大ピンチ！ どうするシルク!?

闇にうごめく魔王の手下。ようやくそれらしい敵が登場したと思ったら、怖がりアオがそれはもう大騒ぎ。彼がせっかくダンジョンらしく「ゴシックホラー」を演出してくれたというのに、それでこの場は一気になごんでしまったという始末。悪役の面目丸つぶれの敵さんは、とうとう怒って油断していたアカとキをさらって消えてしまうし、アオはひたすら脅えるばかりだし。これってまさか、大ピンチ？

背後に感じるヤな気配。恐る恐るふりかえってみると……。

こうなったら実力行使だ!!

スキを見て２人を糸でぐるぐる巻きに。あっけにとられるシルクを後目に、ヤツは闇の中へ消えゆくのでありました。

気がつけば、そこは…

迷宮のあちこちにある不審極まるメッセージ。それに従い、とある地点に来てみれば、突然視界がまっ暗に。やっぱりワナだったのね。

聞いてもらえません

敵そっちのけでパニックに陥るアオ。せっかくの長ゼリフをおじゃんにされた彼は……。

ぐっすし…

役に立たないアオと2人で迷宮探索

以後、アオは今まで以上に脅えまくり、移動中に情けない声をあげるやら、たまに戦わなくなるわでもう大変。こうなったらさらわれた２人の分もカバーせねば。

有力な情報をゲット！

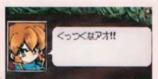
▶そんな中、捕われていた妖精から、コウモリグモの行き先が判明。敵は地下６階だ！

宝物庫にて

エリア中央の怪しげなピラミッド。そこの部屋をあさっていたら、突然敵がご登場。でもちょい待てよ、いいこと思いついた！

そういって彼らの「ＫＯ」カンバンを引っこ抜くシルクだが？

カンバン抜けば「規格外」になるだろ、と彼らをムリヤリ仲間にすると主張する。

アオ、大当たり!!

アオが偶然開けた棺はそれ自体がカンオケの化け物で、ミイラ男とセットで襲いかかってきた。

…マジ？

こうして、なしくずし的に新たな仲間が誕生した。命名、「ミイラマン」と「カンオケ」。こんないいかげんな世界観がとっても素敵。

B6F→ピラミッド内部

仲間を救出し女王の館へGo！

役立たずが３人に増えただけの気もするが、シルク達の快進撃は続くよどこまでも。見事仲間を救い出し、全員揃ってボス戦へ。相手は双子の吸血鬼なんだけど、何か様子がおかしいぞ!?

意外と強いコウモリグモ。カンオケ達は弱いので、シルクの魔法に頼るしか。

「だってこいつらレベル上がらないんだもん」のひとことで、さっきまでの仲間を切り捨てる。なんて合理的なんだシルク。

ハイ、ゴクローサン

手下はみんなアンデット。飢えをしのぐため、お互いの血を求め合う彼女達。でも、それって……。

たまに空腹や貧血のため、攻撃してこないターンがある。どうした平気か不死族の支配者。

姉妹仲良くカンバン立てて臨終。ようやくホッとひといきといったアオでした。

んで、アオがどうなったかというと…

２人きりの時にいろいろあって、シルクに対する信頼度は急上昇。一方、当のシルクはというと？

to be continued…

完成度 100%

●バンダイ●4月4日発売●6,800円●アクション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言
「己の指先にすべてを賭ける」という、純粋なアクションゲームが少なくなったとお嘆きの貴兄に、自信をもってオススメできる逸品。操作は簡単！ 動きは爽快！ 上手くいったらキミの腕！ 哀れ死んでもキミのせい！ そんなこだわり感じてね。（開発課・中橋）

MagicalHoppers
マジカルホッパーズ

操作はシンプル……だけどアクションが多彩で奥がふか～いのだ！

方向キーとジャンプボタンだけで、すべてポリゴンで描かれた美しい背景の中を縦横無尽に走り回り、多彩なアクションが楽しめる。それがこのゲームの特徴だ。基本的にはスタート地点からゴールまでたどり着けばステージクリアというシンプルな構成だが、中にはボスを倒さないとクリアできない場所も用意されていて、結構ワクワクさせてくれるのだ。また、２人のプレイヤーキャラクターはタイプが違い、使い分けると進め方も違ってくる。キャラクターの動きに合わせて視点が変わったり、拡大縮小したりとサターンの機能をフルに使った演出も見ものだ。

跳んで走って踏みつけて、アメイジングランドを好きなように走り回ろう！

2人のキャラクターからキミはどちらを選ぶ？

グラム

グラムの特徴はBボタンで攻撃ができるということ。ステージにいる敵は、ジャンプして踏みつけることにより倒せるが、グラムは地上で走りながら回転アタックで敵を倒すことができるのだ。その代わりグッピーよりもジャンプ力が低いという弱みもある。敵が多く出るステージなどで活躍させると力を発揮するタイプだ。回転アタックはジャンプ中でも使用可能。

グッピー

グッピーは自分から攻撃することはできないが、そのジャンプ力には目を見張るものがある。さらにジャンプの頂点で、もう一度ジャンプボタンを押せば二段ジャンプができるのだ。グラムが段差や階段を使わなければ行けないような場所でも、グッピーなら簡単に行くことができることもある。敵を倒すのに、でも、いちいち踏みつけなくてはならないのが弱点だ。

ある日突然、勇者に選ばれてしまった2人

しゃべる杖のシッドを従えて世界を救う旅に出よう！

アメリカの大都市に住むグラムとグッピー。グラムは都会で一旗上げようともくろみ、グッピーは女優になることを夢見てアルバイトに精を出す毎日。そんな2人のもとに、ある日突然空からシッドという奇妙なハンマーが降ってきた。聞けばシッドの住む「アメイジングランド」が何者かによって危機に陥っているという。2人は、その危機を救ったあかつきには、なんでも夢をかなえてもらうという条件で世界を救う旅に出発したのであった。

キャラ選択はステージ移動画面で

ステージを上手に進むには、その地形に合わせた能力を持つキャラクターを使い分けることが重要だ。ただしチェンジはステージ間の移動中にしかできないので注意しよう。ステージに入る前の画面で、Zボタンを押すと変えられる。

パスワードの確認

もしステージの途中でゲームオーバーになってしまっても大丈夫。パスワードさえ入力すればステージの頭からプレイを再開できる。ステージ移動画面でXボタンを押すと、その時点でのパスワードを確認することができるので安心！

出発！ STAGE 1 骸骨の要塞

緑に囲まれたお城から始まる最初のステージ。なのにステージ名は「骸骨の要塞」。面の前半は名前とはうらはらにのんびりとした雰囲気だが、すぐにこちらに向かって走ってくる敵や、地面に根づいて待ち受ける人食い植物などがプレイヤーを待っている。途中にある階段状に配置されているすいかに乗ると、普段よりも高いジャンプができるが、このゲームではこのように踏み台を使って移動することが多いので、練習代わりに思いきってジャンプしておこう。面の後半はリフトを使って移動しなくてはいけないが、リフトから落ちてもライフを失うことはないので安心して飛び回ってみよう。どんどん進んでいくとゲートにたどり着く。この中に飛び込めば最初のステージはクリアだ。

スタート地点にあるゲート上の石像。壊すと魔法アイテムがある。

階段状に並んでいるすいかに乗ると、さらに高いジャンプができる。

歯のような階段を上っていくといきなり敵がいるので注意しよう。

壁に突き出た床を二段ジャンプやリフトで上り下りする面後半。一度落ちたら一番下からやり直しだ。

魔法アイテムの使い方

魔法アイテムを取ると、普段攻撃ができないグッピーでもジャンプ以外で敵を倒せるようになる。3種類のアイテムはどれも離れた敵を攻撃することができるが、一度ダメージを受けると消滅してしまうから気をつけたい。アイテムを取ったらAボタンでビーム状の攻撃ができるし、ジャンプやしゃがみ状態でも攻撃可能だ。

石像を倒すとフリーズという魔法アイテムがある。

高いところにコインやアイテムがあるのでグッピーの二段ジャンプが役立つのだ。

見えないところのコインに注意！

ステージ中に浮いているコインは、300枚以上取ると残機が1つ増える。さらにそのステージにあるコインを80パーセント以上取るとボーナスステージに行けるのだ。敵を踏み台にしないと取れない場所や隠されているコインを全て取るのは大変だが、見返りは大きい。

空に浮いている敵を踏み石のように使っていかなければ取れないコインもある。がんばれ。

太平洋の嵐2 疾風の艨艟

TAIHEIYOU NO ARASI 2　SIPPUU NO MOUDOU

戦いの緊迫感をリアルに再現！

完成度 80%

●イマジニア●4月下旬発売予定
●6,800円(初回限定プレミアムボックス7,800円)
●シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言　発売が延期になってしまって、本当に申し訳ございません。開発スタッフはより良いものへ仕上げるために、全力で取り組んでいます！　少しずつ暖かくなるこの季節、もう少し、あと少し、ほんのちょっと、お待ちください。お願いします。　（広報課　澄岡）

緻密な情報分析と、細部にいたるまでていねいに作り上げられたゲームシステムで、パソコンユーザーから絶大な支持を得た『太平洋の嵐2』。サターンへの移植にあたって、貴重な歴史的映像を追加し、新たな魅力を備えた本作。見逃す手はない！

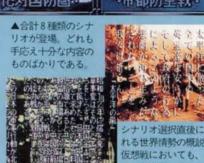
大海原を紅く染め抜く死闘の数々！

貧乏国が戦争に勝つためには？

日本が日露戦争以来初めて経験した総力戦、それが太平洋戦争である。総力戦でものをいうのは国力、つまり物資の生産力や資源（人間も含む）の開発力、技術開発力などを総合した力だ。日本は連合国とくらべて圧倒的にこの力が弱い。本作でプレイヤーがもっとも苦労することは、この国力の差をいかに縮めるか、ということだ。たとえば、局地的に一度や二度、日本が勝ったとしても、連合国は即座にその損害を回復してしまうだろう。この圧倒的な国力のギャップをいかに克服するかが、勝利のカギとなる。

▲合計8種類のシナリオが登場。どれも手応え十分な内容のものばかりである。

真珠湾に沈む戦艦。この攻撃でアメリカ太平洋艦隊は大損害を受けた。

日本軍の戦車。貧弱な工業国に相応しい貧相な武装と装備の戦車だ。

シナリオ選択直後に流れる世界情勢の概説。仮想戦においても、リアルな進展を見せる。

日本艦隊初期編成表（※開発バージョン）

南雲艦隊
空母多数をようする機動部隊。その強大な航空兵力は日本の希望である。

近藤艦隊
金剛級戦艦2隻を主力とする水上砲戦艦隊。それなりに強力な艦隊といえる。

小澤艦隊
重巡洋艦数隻を主力とする艦隊。多数の輸送船をどの配下におさめている。

高橋艦隊
軽巡洋艦＆駆逐艦で構成される水雷戦隊。やはり多数の輸送船を保有する。

第5艦隊
駆逐艦2隻と高速タンカー1隻から構成される艦隊。戦闘力は低い。

第1潜水艦隊
20隻もの潜水艦を持つ大艦隊。ハワイ諸島周辺で待機している。

第2潜水艦隊
7隻の潜水艦を保有する。こちらもハワイ諸島周辺で待機している。

第3潜水艦隊
東南アジア、シンガポール沖合いで待機している潜水艦隊。その数9隻。

第4潜水艦隊
こちらも同様にシンガポール沖合いで待機している潜水艦隊。9隻いる。

太平洋戦争開戦時の帝国海軍主力機

太平洋戦争初期の日本軍の快進撃を支えた海軍機を集めてみた。どれも精悍なスタイルである。

零式艦上戦闘機21型

名称:零式艦上戦闘機21型
ﾀｲﾌﾟ:艦上戦闘機
攻戦: 5　鉄: 1
攻爆: 5　生産力: 2

大戦を通じて、日本海軍の主力戦闘機として活躍した零戦の、最初の艦上戦闘機タイプ。

97式艦上攻撃機

名称:九七式艦上攻撃機
ﾀｲﾌﾟ:艦上爆撃機
攻戦: 0　鉄: 1
攻爆: 0　生産力: 2

ハワイ・真珠湾攻撃の主役として活躍した艦上攻撃機。防弾装備の欠如により被害も多かった。

99式艦上爆撃機11型

名称:九九式艦上爆撃機11型
ﾀｲﾌﾟ:艦上爆撃機
攻戦: 1　鉄: 1
攻爆: 0　生産力: 2

97式艦上攻撃機とコンビを組んで活躍した爆撃機。大戦後半には特攻機として多数使用された。

96式艦上戦闘機

名称:九六式艦上戦闘機
ﾀｲﾌﾟ:艦上戦闘機
攻戦: 3　鉄: 1
攻爆: 2　生産力: 2

日本初の全金属製低翼単葉戦闘機。開戦時には旧式化していたが、少数が実戦配置にあった。

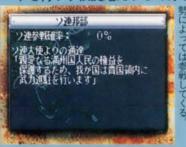
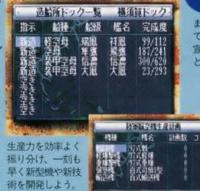
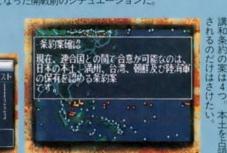
βバージョンROMでプレイする 実践！ 太平洋戦争

今回は編集部に届いたβバージョン（開発途中版）ROMを使用して、戦闘の流れを紹介。果たして我らが聯合艦隊は首尾良く連合軍を打ち破れるか？

最初の仕事は艦隊の再編成だ！

プレイ開始直後、聯合艦隊の中核をなす6隻の空母は、ハワイ近海にあり、いつでも真珠湾の攻撃が可能である。また、同艦隊を支援する潜水艦隊や近藤艦隊もハワイ近辺に展開中だ。

また、南方に目を向けると、シンガポール沖には輸送船団を率いた小澤艦隊や高橋艦隊が待機していて、こちらも開戦に向けて、万全の態勢を整えている。

ここで最初に攻略すべき目標はフィリピンと香港。これら2つは、インドシナと日本を結ぶ輸送船団のルートを脅かす根拠地だからである。

状況 南雲艦隊はハワイ沖合いにいて、ただちに真珠湾を攻撃することが可能な状態。また、シンガポール沖にも高橋艦隊や潜水艦隊が待機しており、こちらも即、真珠湾の攻撃に移ることができる。宣戦布告と攻撃のタイミング、どちらかが先かが、論争となった開戦前のシチュエーションだ。

大陸で対峙しているソビエトも情勢によっては参戦してくる。

生産力を効率よく振り分け、一刻も早く新型機や新技術を開発しよう。それが勝利への近道なのだ。

講和条約の案は4つ。本土を占領されるのだけはさけたい。

これだけはおぼえろ！ 負けないための3大原則

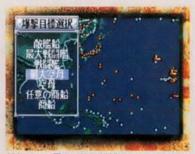
南方の敵基地は早めに叩き潰せ！

日本が太平洋戦争を勝ち抜く上で絶対に必要なもの、それは南方の資源地帯。具体的な地名で言えば、仏領インドシナやジャワ島である。しかし、これらの島を占領しても無事に物資の輸送ができなければ、何の意味もない。そこで邪魔になるのが、フィリピンだ。フィリピンにはアメリカ軍の多数の戦闘機や艦艇が集まっていて、その戦闘能力は十分に脅威といえる。そこで、この基地を一刻も早く陥落させることが日本軍の課題となる。フィリピンはそれほどに重要な拠点なのである。

フィリピンやシンガポールは連合国側の一大根拠地。ぜひとも早い段階で陥落させてしまいたい。

航空機は航続距離を考えて

零戦から一式陸攻、飛龍や隼など実にさまざまな航空機が登場する本作。これらの航空機はひとつ1つを見ると確かに優秀なのだが、集団として運用しようとすると問題が生まれる。なかでも特に深刻なのが、各機種間での航続距離の差である。

本作では、航続距離の長い機体と短い機体が一緒に出撃した場合、最大行動半径は航続距離の短い機体に合わせられてしまう。つまり、飛行距離の長い機体の能力が十分に生かせなくなってしまうのだ。特に、遠距離にある敵基地や敵部隊を攻撃する場合は、この航続距離の問題で悩むことがよくある。十分注意しよう。

機種ごとに異なる航続距離をきちんと把握して、同時に出撃できる航空隊の数を確認せよ。

輸送艦隊は根拠地ごとに編成

作戦に必要なさまざまな兵器や物資。これは国内の工場で生産される。しかし、そうした生産行為には原材料が必要となる。そこで、重要になるのが生産に必要な原材料を原産地から日本の工場まで送り届けること。この役割を果たすのが輸送艦隊である。輸送艦隊はタンカーと輸送船、そして護衛艦などで構成されているが、基本的に各根拠地の艦艇を用いて編成されるのだ。つまり、この輸送船達こそが日本の継戦能力の源となるのである。

輸送艦隊には護衛が不可欠。潜水艦や航空機の襲撃を阻止せよ。

資源帯はおもにインドシナ半島からジャワ島にかけての地域。

日本艦隊主力艦

タイプ：空母 ランク：空母
クラス：翔鶴
重油：5000 対潜：0
燃費：9260 航空機：72

同型艦の「瑞鶴」とともに第5航空戦隊を構成した。開戦時の最新鋭航空母艦。

タイプ：空母 ランク：空母
クラス：赤城
重油：5770 対潜：0
燃費：11248 航空機：81

八八艦隊計画案にあった巡洋戦艦の戦隊を空母に転用した船。同型艦は「加賀」。

タイプ：空母 ランク：空母
クラス：飛龍
重油：3750 対潜：0
燃費：8929 航空機：54

常用・補用合計72機が運用できた空母。同型の「蒼龍」とともに第2航空戦隊を構成。

開戦時の聯合艦隊旗艦。終戦まで生き残り、アメリカの原爆実験のサンプルにされた。

合計4隻いた高速戦艦。艦隊の防空から水上戦闘まで多方面での活躍を見せた。

ロンドン条約下に作られた軽巡洋艦。後に主砲を交換して重巡洋艦に生まれ変わる。

ザ・コンビニ
～あの町を独占せよ～

完成度 100%

●ヒューマン ●3月20日発売 ●5,800円
●コンビニ経営シミュレーション

メーカーから一言
パソコン版で大好評だったソフトをほぼ忠実にサターンに移植しました。PSでも発売されていますが、少し違うところはサターン版には最初にランクを設定する時、ナビゲーターのお姉さんが登場しているのです。サターンユーザーはラッキー!?　（広報・K）

ライバル商店を蹴散らして、目指せ地域1番店

今やすっかり生活の一部になったコンビニ。「ザ・コンビニ」は、そんなコンビニチェーンのオーナーとしてお店を経営していくシミュレーションゲームだ。プレイヤーはお店の内装や営業方針の変更、社員の雇用からライバル商店との販売競争まで、コンビニ経営のすべてを体験することができ、また3種類用意されている町のマップは、これもお店の営業状況によって人口が増減するなどリアルな変化を見せるぞ。さあ、キミの経営手腕であの町を独占するのだ！

大事な大事な立地選び

スタート時の手持ち資金は2億円。建物が少ない場所は土地が安いが、お客さんの数も少ない。多少の金額を払っても盛り場に進出するか、将来発展する可能性に賭けるか難しいところ。

オーナーとして最初の仕事はお店を建てる場所を決めることだ。お店の経営がうまくいくかどうかは、この立地の選択にかかっているといっても過言ではない。基本的に、お店を建てられる土地は建物が多い繁華街では値段が高く、少ない郊外では安くと非常にリアル。また、繁華街ではお客さんの数は多く、郊外では建物が建つようになるまでお客さんが少ないという点も現実と一緒だ。ライバル商店の動向や手持ち資金など、状況をしっかり分析して、もっとも有利な場所を選ぶようにしなければならない。場所が決まったら、お店の建物とお酒やたばこなどの販売申請もしておこう。

お店のレイアウトも自由自在なのだ

「ザ・コンビニ」では、お店の内装も自由に作ることができる。内装用の設備（棚や自動販売機など）を選んでお店に置き、そこにいろいろな商品を配置していくことで、簡単にオリジナルの内装ができあがるのだ。内装品や商品は、実際のコンビニに置いてあるものをほとんど網羅しているので、いつも買い物をしているコンビニをリアルに再現することも可能だ。内装の出来不出来はお店の売り上げに直接響く、コンビニ経営の中でももっとも重要なポイントの1つ。オーナーとして経営手腕が存分に振るえる場面でもある。内装は営業が始まってからでも変更することができるので、いろいろな内装を作って実験してみるのもいいだろう。

店内設備には、通常の商品棚の他にもコピー機や中華まんのケース、冷蔵棚や温かい飲み物のケースなど、必要なものはすべてそろっている。駐車場、噴水、観葉植物なども用意されているのだ。

お店で販売する商品も自由に選ぶことができる。お弁当やお菓子、文房具を始め、おでんやイベント商品など実際のコンビニで売っている商品はほとんど網羅されている。ゲームソフトだけはない。

お店の内装は、来客数や売り上げを左右する重要な要素の1つだ。棚や商品を自由に移動させて、多くのお客さんに喜んでもらえる、理想のお店を作り上げよう。

社員選びはムズカシイ

接客や清掃、商品の補充など、実際にお店を運営していくのは社員の仕事。彼らを雇わなければ、お店を開くことはできないのだ。しかし、社員を募集しても、最初に集まるのは未経験の人ばかり。個性も能力も異なる候補者の中から、将来性がありそうな者を、社員として雇用しなければならない。プレイヤーの、コンビニオーナーとしての力量が問われる瞬間だ。

雇ったばかりの社員の能力は皆同じようなもの。表示されるグラフから個性を読み取れるかどうかが雇用の成否を決めるのだ。

準備万端、いよいよ……

お店もできて社員もそろった。すべての準備がすんだらファンファーレとともにいよいよ開店だ。お客さんが来てくれるかドキドキの一瞬。お店の営業時間などは自由に決められるが、最初は無理せず7時～23時にしておこう。と、これで一安心と思ったら大間違い。コンビニのオーナーはまだまだ忙しいのだ。

お店を開いてからも、やるべきことはたくさんあるのだ

宣伝でイメージUP

開店したばかりのお店は知名度が低いため、あまりお客さんが集まってくれないことが多い。新しいお店を町の人達に知ってもらうには、新聞やテレビで宣伝をするのがもっとも有効だ。宣伝でお店の人気が上昇すると、遠くからもたくさんのお客さんが来店してくれるぞ。

マーケティング

お店作りの悩みのタネは、数多い商品の中から何をお店に置くかということ。これを決めるためには綿密なマーケティングが必要だ。周りの建物を調べたり、アンケートをとることで、お店に何が求められているのか調査しよう。

誘致で町を大きく

町はお店が繁盛するとともに、少しずつ建物が増えていくが、これらの建物は誘致して増やすことも可能だ。お店の近くに建物ができ町の人口が増加すれば、お客さんの数も増えるのだ。

お客さんに聞く

お店には子供からお年寄りまでさまざまなお客さんがやってくる。お客さんたちは一人一人異なる目的や性格を持ち、同じ人でも夜と昼では欲しいものが違っていたりする。お客さんの意見を聞いて、よりよいお店を作ろう。

ライバル店を調査

町を独占するためには、ライバル商店の経営状態を把握しておくことが大切だ。ライバルのお店を赤字に追い込めば、彼らは町から撤退し、町を自分のものにすることができるのだ。また、ライバル商店の本店以外は買収もできるので、うまく利用して早めに撤退してもらおう。

社員の管理

社員達にはそれぞれ個性があり、仕事の面でも得意なものと不得意なものを持っている。彼らを適材適所に配置したり、時には解雇や新規採用をして、お店の仕事が円滑に進むようにするのもオーナーの重要な仕事の1つだ。

支店を開く

ある程度お店の経営が軌道に乗ってきたら、次は支店を増やしていこう。コンビニ・チェーンが大きくなれば、それにつれて町が発展するスピードも速くなり、マップごとに設定されている目的をクリアする近道にもなるのだ。

お店に来るのはお客さんだけじゃない

町ではときどきお祭りが開かれる。花火が上がって、お店の売り上げも急上昇。

お店の経営がうまくいくと、評価が上昇する。5つ星の名店めざしてがんばろう。

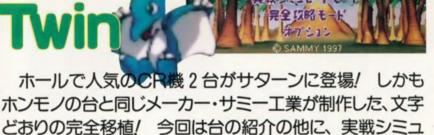
来店数が一定以上になると、人気アイドルがやってきて1日店長になってくれる。

万引きや火事、強盗など、困った事件も発生する。経営不振なら倒産も。

実戦パチンコ必勝法！Twin

●サミー工業●3月28日発売●5,800円
●パチンコシミュレーション
●全年齢推奨●1人プレイのみ

完成度 100%

メーカーから一言
サミーの新作は、やはりパチンコ！ それも、今回は自社製品のパチンコオンリー、うーん、なんと太っ腹(どこが？)。パチンコフリークの方はかなりこの2機種に金を使わされたと思いますので、ぜひこれでうっぷんを晴らしてください。爆裂モードも復活！！

ホールで人気のCR機2台がサターンに登場！ しかもホンモノの台と同じメーカー・サミー工業が制作した、文字どおりの完全移植！ 今回は台の紹介の他に、実戦シミュレートモードの詳しい遊び方をバッチリ解説しちゃうぞ。

ジャンジャンバリバリ!!

フルスペックCR機で稼ぎまくれ!!

まず「フルスペック」とは、現在のCR機の主流とも言える台の仕様で、確率変動突入・継続3分の1、以降2回大当りする爆烈連チャンタイプのこと。今は様々な規制があり、もう出ないとの噂もある。このソフトを買って、サターンで永久保存だ！ 実際に店に通い台を打ちながら収支をつける実戦モード、台の解説や情報を教えてくれる攻略モードの2つで遊びまくろう。

攻略モードでは、台の大当り確率も1／1～999分の1まで自在に設定できる。

迫力のドラムアクションをサターンで楽しめ!!

CRくだもの畑

大当たり確率	1/389
確変突入率	1/3
継続回数	以降2回
確率変動図柄	

ひんぱんにかかるリーチにドキドキ♥

大当り確率から何から、丸ごと現在主流のフルスペック機。リーチは全部で4種類。しかし左・中ドラムが同時に回転→リーチに発展するパターンは、ほとんどが不発で終わってしまう。どのリーチも、途中で音楽が変わればチョット期待。

7以外の確変図柄は通常図柄と同じ、果物なのでわかりづらいかもしれないが、バックに赤い線が入っていることで区別できる。確変中は電チューに合わせて止め打ちを。

全回転リーチは、必ず確変図柄が入っているので、どれで当たるかドキドキ。でも信頼度は高くないので外れることも多い。ガッカリ。

1000円当たりの必勝ボーダーライン

営業形態	交換率 2.0	2.2	2.5	2.7	3.0	3.5	等価
1回	35	34	32	30	27	25	23
L・N	32	31	29	27	24	22	21
無制限	30	29	27	25	22	21	20

当然、現実にホールで打つ時も有効な数字がこれらだ。死守して粘って目指せ夢の10万オーバー！

CRガオガオキッズ4

大当たり確率	1/376.8
確変突入率	1/3
継続回数	以降2回
確率変動図柄	

恐竜がうなる全回転リーチは圧巻！

俺様がほえたら期待大だぜ！

くだもの畑よりも確率甘めのフルスペック。しかし、確変図柄で当たった時は出玉が少ない。通常16ラウンドの大当りが確変図柄で当たった時は10ラウンドで終了してしまう。従って、同じ5連チャンでも大当り図柄の出方によって出玉が異なるので注意しよう。また、リーチは全部で10種類もあり、特に確変図柄のティラノが揃ったまま吠えながら登場する全回転リーチは、迫力も期待も非常に大！

1000円当たりの必勝ボーダーライン

計算しようとすると確変出玉の関係上非常にややこしいので、この表を頼ってしまおう。わかりやすいでしょ。

営業形態	交換率 2.0	2.2	2.5	2.7	3.0	3.5	等価
1回	35	34	32	30	27	25	23
L・N	32	31	29	27	24	22	21
無制限	30	29	27	25	22	21	20

「実戦シミュレートモード」は 本当に実戦そのもの!

パチンコ好きのアナタが、普段色々な店へ打ちにいくように、自分で行く店を決め、台を選び、収支をつける……そのままの雰囲気を家で味わおう。

①プレイヤー登録からホール(店)作りまで

「実戦パチスロ必勝法／4」でおなじみ、プレイヤーが通うホールを自分で設定、登録する実戦モード。データは店の名前から交換率、ラッキーナンバー、営業時間、果ては立地条件まで、最大3軒のホールを細かく設定できる。立地条件については少々難しいので、右に解説を入れました。参考にしてね。

ただしホールの設定はできても、実際に台の釘をいじる事はできない。ラッキーナンバーが少ない程釘は甘くなるが現金投資はかさむし、無制限営業だと釘は渋くなりがち。まったく違う性質のホールを作ると面白い。ちなみにどんなホールでも、ガオガオキッズ4とくだもの畑が半分ずつ設置される。

名前を付けてホールを登録。交換率は2円～等価まで0.1円単位で設定可能。

駅前
その土地に合わせた営業をしている所がほとんど。短時間勝負の客にも対応できるラッキーナンバー制が多い。朝の客付きも良い。

繁華街
黙っていても客が付くため、1回交換＋高交換率で回転の早い営業が中心。朝の客付きはほとんどないが、夕方～夜は客でごった返す。

郊外
地価が押さえられるため、駐車場付きの大型店舗が多い。大半の客は車で立ち寄り長時間勝負する。営業形態は店によってかなり違う。

②スケジュールを組む～ホールへ行こう

別に打ちに行かない日が多いとペナルティーがあるわけじゃないが、なるだけ頑張って打ちにいこう。いくら負けてもロハやもん。な。いくら勝っても何も出えへんけど。

ホール設定が終わったら、今日の日付を入力しよう。その後にカレンダーが出てくるので、それを見ながら1日ごとに行動を選択する。とはいっても、パチンコを打つか否かの二者択一だけどね。まずは最初に作ったホールの中から1軒を選択し、足を運ぼう。ちなみに最初の所持金は3万円。コレはCRを打つには正直言って少ないかも？　また、所持金ゼロになるとゲームオーバーにはなってしまう。たとえゲームとはいえ、破産はしたくはないから、こまめにセーブするクセをつけよう。最後に集計されるトータルの収支によってエンディングが違うのだ。まずは開店前のホールに並んで、他の客をかき分けて台をキープすることから始めよう。

ボーッとしていると割りこまれるぞ

☆印の自分を動かし、開店と同時に駆込め。割り込まれるな！

まずは台をキープ。店内の四隅にあるのは流行りのデータ端末。

③カードを買ったら、いざ勝負!!

Rを押すとカード券売機が。こんな細かい画面の他、玉貸出のリアルな音も注目(必聴?)だ。

スタートボタンを押すと、画面の上に様々なオプション機能が登場。

席に着いたら、Rボタンを押してカード購入画面へ。カードを買ったら、今度は500円単位で玉を買う。玉は1個4円(全国共通)。そしてハンドルを十字キーでひねり、玉を打ち出せ／ストローク(打ち出しの強さ)調整が結構難しい。プレイ中Xボタンを押すと、画面中央ドラムとスタートチャッカー部分がズームアップされる。オプションで釘チェックするのを忘れずに。

データを活用せよ!

様々な情報が公開されているので必見。席に着いたまま見ることもできる。

④戦い終わって…収支をつけよう

収支の他に打った時間まで記録される。時給計算とか結構マニアック。

現実には面倒な収支も、ここではコンピューターが自動的につけてくれる。余り玉や余りカードもキッチリ計算されている。1年の収支が一定額を越えると、感動のエンディングが待っているぞ!!

釘は何度も見て、自分の目と感覚で覚えていくしかない。

全リーチアクションが見れたり、大当り確率や釘を調整したり、実際に調整した台を打ったりする、資料的要素が強いモード。初心者の人にも大いに助けになるモードだ。ちなみにガオガオキッズ4の「4」は、画面に恐竜が全部で4匹いるからだって。数えてみてね。

「完全攻略モード」はとっても便利♥

危難急迫ゲーム・きゅー爆っくの妙なる味わい

●アクティビジョンジャパン●'97年発売予定
●5,800円●アクション
●全年齢推奨●4人同時プレイあり

メーカーから一言
諸般の事情により、「きゅー爆っく」の発売が延期されてしまいました。背中に爆弾背負ってスタンバイしていたきゅー爆っく業界の皆さん、大変申しわけございません。いつ発売になるのかわかりしだいすぐお知らせいたしますので、今しばらくお待ちくださいませ。

サターンひさびさの無印良品系B級アクション「きゅー爆っく」本日発売……って思ったら、チリっと延期されちゃいました。ってことは紹介記事も今回がラストじゃないってこと？　こいつはチャンスだ。真の発売日が決まったら〝1人サバイバル攻略・後編〟と〝対戦プレイの心得〟ってヤツをやっちゃおうかな。みんなも首を洗って（なんで？）待ってろよおぉぅ！

巷では（どことは言わないが）多人数対戦ばかりが取沙汰され、1人でストイックに楽しめるパズル風モード〝1人サバイバル〟はないがしろに扱われているようだが、なかなかどうして実はこれもいい味出している。やらなきゃわからない地味さだけどね。

1人サバイバルモード攻略前編・野望の男

今回は、業界の一部で「きゅー爆っく」の真の本編とひそかにささやかれている（？）1人サバイバルモードを攻略。全40キューブのうち、まずは前編（後編はいつやるんだ？）として20キューブまでいくぞ。なお、キューブ1～8は解説不用なほど簡単なので割愛する。

キューブ1～8

簡単なので省略。

キューブ9　ラボ

このキューブはスタート後しばらくたつと、タイム追加のアイテムが出る。これは無理に取らなくてもいいが、ハイスコアを狙うならスタート地点で待って、出現後にゲットだ。クリア手順は、まず落とし穴をジャンプで越え、右手前の階段を登る。その後、崩れる足場で落とされないように一気に道なりに進んで、クリスタルを入手。左手前の回転マーカーを蹴ったら、右の奥にあるトリガー（スイッチ）を踏み、降りてくるプラットフォーム（移動する足場）に乗って、上の回転マーカーを蹴る。そして下に降りたら左手前のトリガーを踏んで電流をカットしてから奥の階段を登る。登った直後のトリガーも踏み、最後に左奥に回転マーカーを蹴ればクリア。

キューブ10　発射台

中央手前のジャンプ台に乗ったら左の足場へ着地（右へ降りるとハマるので注意）。奥の回転マーカーを蹴った後、トリガーを踏んでからジャンプ台で右へ脱出。さらに右側のトリガーでクリスタルを解放したら、回転マーカーを蹴る。クリスタルの入手後、ジャンプ台で右の足場へ着地、右奥の回転マーカーを蹴る。次は中央のトリガーを踏むのだが、これに反応して左から床が来るので、すぐに右のスパイクの上へジャンプで乗って回避しよう。この危難さえ乗り越えられれば、後はちょいと左へジャンプすればOK。

キューブ11　後ろからぐさり

階段を登ってしまうと罠にはまるので、クリスタルは裏へまわってジャンプで入手する。そして回転マーカーを蹴り、階段を登ってず～っと右へ。ジャンプ台で登った直後、攪乱弾を否応なく取らされてしまうが、上下左右反転操作に対応できるならそのまま進む（自信がなければ効果切れを待つ）。後は回転マーカーを2つ蹴り、ジャンプ台でリアクタへ。

きゅー爆っく Question ①　落とし穴連続帯は恐くない？

落とし穴は1つならジャンプで越えられるが、2つ以上が隙間なく並んでいることもある。この場合は開閉のタイミングに合わせて進むのだが、実は落とし穴どうしの境界線は安全地帯だったりする。これは覚えておこう。

某「メトロクロス」のライン合わせみたいなもんか？

きゅー爆っく Question ②　スパイク密林地帯も恐くない？

刺さるとプレイヤーはおろかクリスタルさえも血祭にあげるスパイクだが、これは先端にさえ触れなければ案外安全なトラップでもある。スパイクがぎっしり並んでいて、一見難しそうでも、この法則さえ忘れなければ大丈夫。

危険なのは先端だけ。横からの接触や、水平なスパイクへの乗っかりなら、至極安全。

キューブ12　踏み石

右奥の階段を登ったら、ジャンプ台で一気に左奥へ進む。そして回転マーカーを蹴った後、右手前からジャンプ台2つを乗り継ぎ、左上部の足場へ登る。ここでは、落下とスパイクに注意しつつクリスタルを入手。うまくいったら回転マーカーを蹴って左回転。その後、左手前のジャンプ台を使ってて中央の細い足場に乗ろう。この時、ジャンプ頂点でスパイクに刺さらないよう、乗った直後はすぐに方向ボタンを右に入れること。また、細い足場を越えて右に落ちた場合は、少し奥の階段から登っていけばOKだ。ここから左の回転マーカーに進む際、うっかり落ちてミスすることが多いので、座標合わせは慎重に（ただし時間制限はギリギリなのでほどほどに）。

キューブ13　足場

まず中央の階段を登って右へ曲がり、回転マーカーを蹴る。スパイクに注意しつつクリスタルを取ったら、右手前の落とし穴を越えて階段を登ろう。ここの右奥の、小さな足場を渡る場所では、小ジャンプ（ジャンプの区別についてはいちばん下のコラムを参照。以下同）を使えば確実だ。小さな足場（移動する）に乗った後、回転マーカーを蹴り、さらに左手前まで歩く。ここのギザギザ道では特に落下に注意すること。手前付近まで来たら、3つの段差（足場）を1つずつ登る。安全に行くなら1つめは右から乗り、2つめはややギリギリから小ジャンプ、3つめは中ジャンプで乗ろう。そして回転マーカーを蹴ったら、自分の右にある足場から左の壁を越えてクリア。

キューブ14　魔法のじゅうたん

スタート直後、なかば強制的に乗せられてしまうジャンプ台で、上空の左にあるトリガーを踏む。これで奥に足場が降りてくる。次に、この足場にすばやく乗って、上昇後にクリスタルを入手したら、そのまま右から右手前へと進む。すると、ここの足場が反応して動き始めるが、乗りっぱなしだとマズいので、いったん下へ降りること。そして、右下手前に来たところで乗りなおし、右上にある回転マーカーを蹴るのだ。その後、中央付近に2つの小さな台（移動する足場）があるが、これは左側のほうに乗ればそのまま回転マーカーまで連れていってもらえる（ついでにクリア）。右側のほうは、その先でうっかり回転マーカーを蹴ると最初のジャンプ台からやり直しになる。

キューブ15　壁のぼり

このキューブは名前どおりに壁を登れば簡単。スタート地点そばのマグブーツを取る。その効果が切れないうちに左上のクリスタルの場所まで登り、あとは道なりに進めばいいのだ。もしも、マグブーツ使用時の操作にとまどって効果が切れたら、右奥からのルートでもクリアできる。こちらはかなり難しいので、マグブーツの扱いに慣れたほうがいいだろう。

うまくジャンプできない時は？

シビアな足場渡りでミスが絶えないという人は、まず以下の3つのジャンプ方法を覚えよう。方向ボタンを押しながらジャンプを長く押すと大ジャンプ、同じ操作でジャンプを短く押すと中ジャンプ。そして、ジャンプのみを長く押し、垂直ジャンプ直後に方向ボタンを押すと小ジャンプだ。ちなみに飛距離は、中が落とし穴1つぶん、大はその1.5倍、小は半分という感じだ。

飛距離調整がわかればどんな罠も平気。

キューブ16　プラズマ発射台

まず、左手前の足場から中央へジャンプし、移動する足場に乗る。そして右の壁で回転マーカーを蹴る。その後、スパイクの横の道を手前に進み、いちばん手前の落とし穴のタイミングに合わせてスパイクを越え、トリガーを踏む。次に、中央の落とし穴の左にある回転マーカーを蹴る（ここのタイミングがシビア）。再び中央の足場に乗ったら、今度は左の壁に進むまで待ってから回転マーカーを蹴る（動きまわるプラズマ雲に注意）。その先でも中央の足場に乗り、左の回転マーカーを蹴ったら、すぐ近くにある落とし穴のタイミングを読んで左のトリガーを踏む。そして奥にあるクリスタルを取ったら、またプラズマ雲に注意しつつ回転マーカーを順次3回蹴ってクリア。

キューブ17　聖杯

スタート地点の右下にある回転マーカーを蹴った後、少し奥へ進んでから（落下でのミスを防ぐため）1段下へ降り、その先のトリガーを踏む。そして、いったん戻って回転マーカーを蹴ったら（キューブの位置をもとにもどす）、今度は右奥の階段から道なりに登る。そして右の壁についている足場では、とりあえず2段目まで進もう。ここから左に向かって大ジャンプすると、ちょうど中央のクリスタル（聖杯？）の場所に降りられるのだ。あとは、回転マーカーを2回（右回り）蹴ればクリアだ。

キューブ18　ベイトスイッチ

右奥にあるクリスタルを取ったら、すぐ左のトリガーを踏み、降りてくる足場に乗る。そしてそのまま足場が上に戻るまで待ち、タイム追加アイテムを入手後、左ギリギリのあたりから方向ボタンを左下に押そう。するとトリガーが2つある場所に着地するので、両方とも踏む。次に回転マーカー（左回り）を2回蹴り、中央のトリガーを踏む（左からのスパイクはジャンプで回避）。さらに回転マーカーを蹴り、左端にあるトリガーを踏んだら、リアクタを目指して回転マーカー（右回り）を蹴りまくれ！

キューブ19　プラズマけいれん

ここは全般的に、プラズマ雲が定期的に噴出する穴に注意すること。まず右端から道なりに進み、クリスタルを入手。ジャンプで左壁の足場に乗ったら回転マーカーを蹴り、すぐ右のトリガーを踏む。プラズマ雲をうまくやり過ごしつつ、ジャンプ台を2つ乗り継いでいちばん上まで登ったら、さらに回転マーカーを蹴る。そして右手前にあるトリガーを踏んだら、それに反応して下がった左の壁のマーカーを蹴ろう（もたもたしているとまた上がってしまう）。後は、またまたプラズマ雲に注意しながらリアクタを目指す。

キューブ20　どんでん返し

まず、左奥でクリスタルを取ったら右回転の回転マーカーを3つ、順次蹴っていく。そしてトリガーのある床まで来たらすぐさま踏んで、移動する足場を反応させる。その直後、すぐに右回転のマーカーを蹴り、最初にクリスタルを取った場所へ登ろう。そしてさっき反応させた足場に乗るのだ（急がないと乗り遅れて失敗する）。この時点で時間がほとんどないと思うが、うまくいけばギリギリで右上奥のタイム追加アイテムが取れるはずだ。取った後、この足場にちゃんと乗っていればリアクタまで行けるぞ。

アドヴァンスト ヴァリアブル ジオ

完成度 100%

●TGL●3月14日発売●9,800円（初回限定版）7,800円（通常版）
●格闘アクション●2人対戦プレイ可能●18歳以上推奨

メーカーから一言

ついに発売されました。初回限定版は買えましたか？　サターン版はキャラクターのモーションの描き替えや、グラフィックの追加などもされているので他機種版をプレイした人でも楽しめるぞ。コンシューマの美少女格闘の中では最高のデキだしね。（健崩）

聡美と真奈美の必殺技紹介＋ノーマルモード攻略

★矢島聡美★

技	コマンド
火焔斬	←↓↙＋P
真空唐竹割り	←↙↓↘→＋P
昇炎脚	↓↙←＋K
回転受け身	方向キー＋ボタン連打

矢島聡美の必殺技は炎を用いたものが3種類あり、主に利用価値が高いと思われるものは対空になる火焔斬と真空唐竹割りの2種類。回転受け身はダウンを防ぐためのものだが、いまひとつ利用価値は低い（特にCPU戦）。通常技で利用価値が高いのは、リーチの長い立ち強パンチ。このパンチにキャンセルをかけて必殺技を出すだけでも結構闘えるのだ。

上昇しつつ、炎をまとった拳を振り回す対空系の技。強弱の差は上昇高度。

炎をまとった足を振り下ろす技。ヒットしても相手はダウンしない。

ダウン時の硬直をなくすための技。対人戦でしか利用価値はない。

コマンドを入れると、その場で画面外まで急上昇して……。

炎をまとった手刀で急降下する技。上昇中に方向キーで落下地点を変えることができる。

VS 武内優香

相手方向斜め下＋強キックのスライディングが有効。タイミングを合わせれば、鬼哭弾も抜けることができる。

優香がこちらの必殺技が当たる位置まで接近するのを待って、必殺技を出し続けるのも比較的良いパターンだ。

真空唐竹割りだと蒼龍撃で返してくることがある。蒼龍撃を誘って反撃でもいいがハマりづらいのが難点。

真空唐竹割りパターン

ヒットまたはガードさせられるように真空唐竹割りを出して……

着地と同時に立ち強パンチを出して、さらに真空唐竹割りへ。

相手に当てるように真空唐竹割りを出し、着地と同時に立ち強パンチを当てよう。それにキャンセルをかけて真空唐竹割りを連続して出す。対空技で返してくる相手は着地地点をずらして対空技を誘い、反撃だ。

ねころけっとぱんちは、ゴム付きのねこぐろーぶを飛ばして攻撃する。強弱でゴムの伸びぐあいが違う。

身体を丸くして相手に突進するごろごろあたっく。強弱の違いは突進距離。

ねこしょうらんぶは、相手を掴んで打撃を加え、弾き飛ばす投げ技。最後のバンザイがカワイイ。

ごろごろあたっく2は、その場所で回転を始める（強キックで出した場合は多少後ろにスライドする）。

前方に軽くジャンプして相手に跳びかかる。強弱の差は飛行距離。

★楠 真奈美★

技	コマンド
ねころけっとぱんち	↓↘→＋P
ごろごろあたっく	←タメ→＋P
ごろごろあたっく2	←タメ→＋K
ねこしょうらんぶ	←↓→＋強K

真奈美の闘いの主力となるのは必殺技のごろごろあたっく。出るまでのスピード、出てからのスピードも速く、当たり判定も強い。ガードされても反撃はまず受けないのが強み。ごろごろあたっく2は始めの回転の部分ではれてしまうので使いにくい。通常技はどれもリーチが短いので接近戦以外は使えないぞ。

VS 武内優香

蒼龍撃が恐いので②のパターンは優香が接近した場合のごろごろあたっく2だけにしよう。ねころけっとぱんちが使えるぞ。

グローブの先を当てるように出すと良い。

①跳び込みパターン

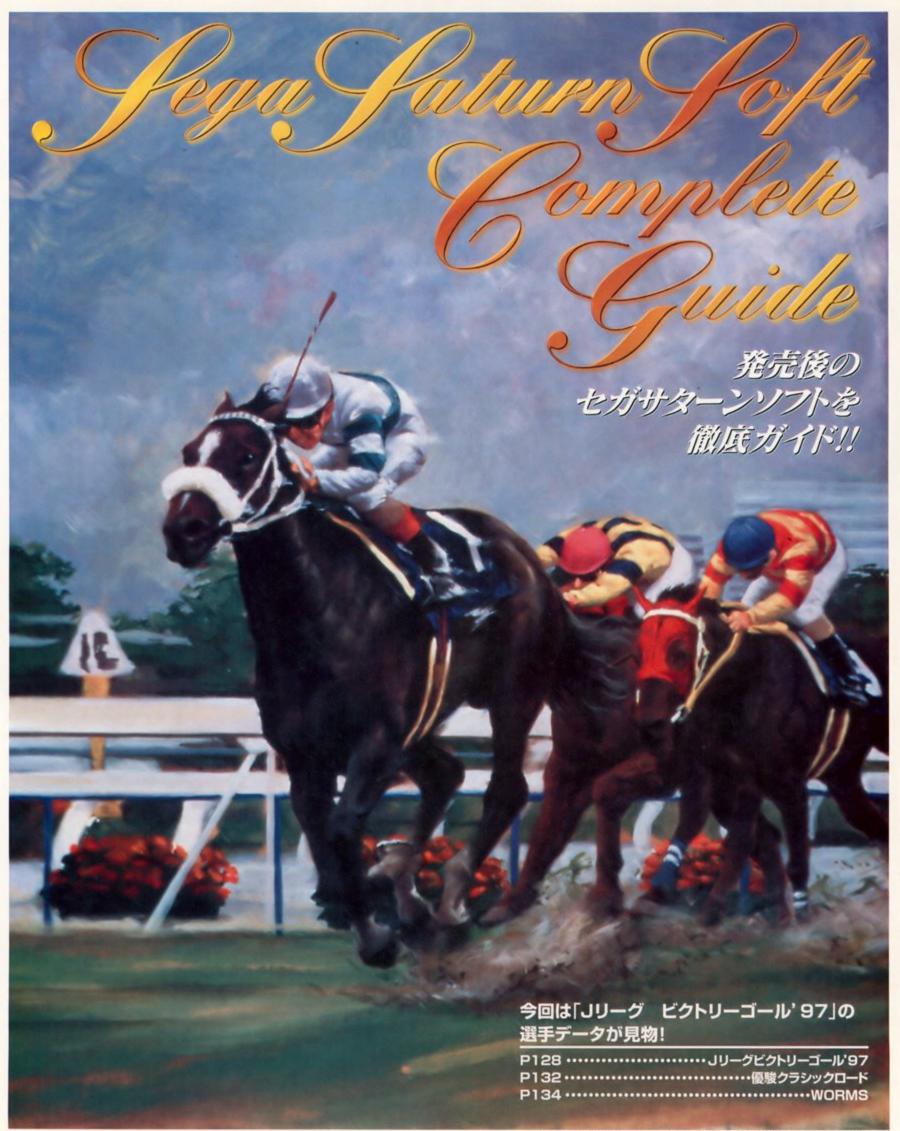
2D格闘ではお馴染みのパターン。真奈美はリーチが短いのでしゃがみ強キックが当てづらい。着地と同時にごろごろあたっくを当てよう。

跳び込み攻撃の後はしゃがみ攻撃で転ばせたい。

②ごろごろあたっくパターン

相手が間合い内に入ったらごろごろあたっくで攻める。ガードされても連発しよう。

必殺技のごろごろあたっくを連発するパターン。対空系の必殺技を持つキャラクターにはごろごろあたっく2で対空技を誘うパターンにする。すると、なぜか回転している時に反応してくれる。ただし、ごろごろあたっくは投げられ判定があるので、接近されたら投げだけに注意しよう。

Sega Saturn Soft Complete Guide
発売後の
セガサターンソフトを
徹底ガイド!!
今回は「Jリーグ　ビクトリーゴール'97」の
選手データが見物!

Jリーグビクトリーゴール'97

●セガ●発売中●5,800円●スポーツ●全年齢推奨●マルチターミナル6対応

システム解説&完全データ集

ついに発売となった「Jリーグビクトリーゴール'97」。以前約束したとおり、選手全員の全パラメーターを大公開。さらに、試合の戦術を決定づける、試合中のシステムの数々を解説するぞ。データをしっかり頭に叩き込もう!

2種類のディフェンスの違い

サッカーのディフェンスシステムには、守備的な「ライン」と、攻撃的な「リベロ」が存在する。ラインは文字どおりに、ディフェンス陣が横一列に展開し、幅広い防御網を形成する。対するリベロは、中央のディフェンダーが突出し、敵陣に攻め込みやすいポジションに位置する。

ゴール前のディフェンス陣に注目。その違いがわかるだろうか。

7種類のタクティクスについて

タクティクス	解説
ノーマル	ごく標準的な戦術。プレイヤーが変更しなければ、この戦術が選択される。攻守のバランスが取れている。
攻撃的	全員の選手が積極的に攻撃に参加する。選手が敵陣深く食い込むことになるのでカウンター攻撃に弱い。
守備的	選手が守備に重点を置いた動きをする。後半での1点差を守り切りたい状況などに使いたい戦術だ。
カウンター	守備から一気に攻撃に転じる戦術。相手が「攻撃的」のシステムを選択している時に最大の効果を発揮する。
右サイド	右サイドからの突破を図るように選手が動く。右サイドに主力選手を固めるように配置して使うのも面白い。
左サイド	左サイドからの突破をメインに据える戦術。相手クラブが右サイドのタクティクスを選択しているときなどに。
中央突破	中央から相手ディフェンスをかいくぐり、キーパーとの1対1を狙う。攻撃陣の能力に左右される戦術だ。

基本戦術のカギとなる12種類のシステム(フォーメーション)

4-4-2

数多くのクラブが標準で採用しているシステム。ツートップに4人のミッドフィルダーとなる。グラウンド中盤での駆け引きがポイントとなるだろう。

4-4-2DV

4-4-2を変形、発展させたシステム。ミッドフィルダーが左右に離れて展開する(ダブルボランチ)。中盤からの試合展開を幅広く取ることができるのが特徴だ。

3-5-2

ディフェンダーを3人にして、中盤の層を厚くすることで、総合的なボールの支配力強化を狙う。どちらかというと守備的なフォーメーションに入る。

3-5-2DV

3-5-2の変形。ミッドフィルダーをダブルボランチとし、中盤からの試合展開に幅を持たせる。攻撃、守備ともにバランスの取れたシステムとなっている。

4-5-1

フォワードの選手を1人とすることで、中盤以降の守りを徹底して固めるフォーメーション。ゲームでは清水エスパルスが採用しているシステムだ。

4-5-1DV

4-5-1の変形システム。中盤以降の選手が、鳥が羽を広げるかのように中盤以降の選手が広がっているのが特徴。能力の高いミッドフィルダーを使いたい。

4-3-3SA

4-3-3の変形。SAとはサイドアタックの意味。フォワードが3人なのに加えて、両サイドのミッドフィルダーが前進位置を取る。左右から攻め込む戦術を。

4-3-3

サッカーの基本ともいえるフォーメーション。攻守ともにバランスがとれたシステムだが、中盤の支配を重要とする近代サッカーでは嫌われる傾向も。

3-4-3

中盤での組織的なプレイを考えたシステム。ヨーロッパサッカーに多く見られる。ミッドフィルダーの機動力がポイントとなるフォーメーションだ。

3-4-3DV

3-4-3の変形システム。中盤のミッドフィルダーをダブルボランチとしたことで、ピッチいっぱいに広がった選手をどのように活用するかがカギとなる。

2-3-5

フォワードが5人編成となる。非常に攻撃的なフォーメーションだ。前線でのプレッシャーは高いのだが、いかんせん中盤以降の守りが薄くなってしまう。

5-4-1

ディフェンスが5人という、極端なシステム。守りは堅いのだが攻撃力はかなり低くなる。攻撃的なタクティクスと組み合わせて全員攻撃を試みるのも。

ビクトリーゴール'97登場クラブ全選手データリスト

ゲームに登場する17クラブに所属する、全選手データを一挙に公開するぞ。選手の各パラメーターは、A、B、C、Dの4段階で評価されている。表の上から11人分が、ゲームのデフォルトのスターティングメンバー、それ以降の10人が控えの選手となっている。

表の見方

- ポ……ポジション
  - GK：ゴールキーパー
  - DF：ディフェンダー
  - MF：ミッドフィルダー
  - FW：フォワード
- No……背番号
- キ……キック力
- ス……スピード
- テ……テクニック
- バ……バランス
- 体……スタミナ
- 足……利き足
- KS……キッカーセレクト
  - CK：コーナーキック
  - PK：ペナルティーキック
  - FK：フリーキック

鹿島アントラーズ

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
古川　昌明	GK	1	C	B	D	A	B	左	
秋田　豊	DF	3	D	B	C	A	B	右	
奥野　僚右	DF	4	D	C	D	B	C	右	
内藤　就行	DF	5	D	C	D	B	C	右	
相馬　直樹	DF	7	B	A	C	B	B	左	
ジョルジーニョ	MF	2	A	B	A	A	C	右	CK
本田　泰人	MF	6	A	C	C	B	A	右	
マジーニョ	MF	8	C	C	B	B	C	右	
ビスマルク	MF	10	C	C	B	C	B	右	FK
黒崎　比差支	FW	9	B	C	C	D	C	右	PK
長谷川　祥之	FW	11	B	C	C	D	C	右	
室井　市衛	DF	15	D	C	D	C	C	右	
増田　忠俊	MF	14	D	C	C	D	C	右	
真中　靖夫	FW	19	C	C	E	D	B	右	
柳沢　敦	FW	13	C	C	E	E	D	右	
佐藤　洋平	GK	21	C	C	D	C	B	右	

ジェフユナイテッド市原

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
下川　建一	GK	1	B	A	D	A	B	右	
中西　永輔	DF	2	D	C	C	C	B	右	
武藤　真一	DF	3	D	C	D	B	C	左	
鈴木　和裕	DF	4	D	C	D	B	C	右	
山口　智	DF	5	C	C	C	C	C	右	
ボス	MF	6	C	C	B	B	D	右	
廣山　望	MF	7	C	B	D	C	C	右	
マスロバル	MF	10	C	C	B	B	B	左	CK FK
江尻　篤彦	MF	11	B	C	B	C	C	左	
ラデ	FW	8	A	C	B	C	C	右	PK
松原　良香	FW	9	C	B	C	C	C	右	
浮氣　哲朗	DF	13	D	C	D	D	C	右	
茶野　隆行	DF	15	E	D	C	B	C	右	
野々村　芳和	MF	14	D	C	E	D	C	右	
式田　高義	MF	16	D	B	E	E	C	右	
立石　智紀	GK	12	C	B	D	C	C	右	

柏レイソル

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
土肥　洋一	GK	1	C	B	D	B	B	右	
沢田　謙太郎	DF	2	D	B	C	C	C	右	
アントニオ・カルロス	DF	3	D	B	D	A	B	右	
渡辺　毅	DF	4	D	C	D	B	C	左	
片野坂　知宏	DF	18	D	C	C	C	C	右	
下平　隆宏	MF	5	D	C	B	C	C	右	
伊達　倫央	MF	13	D	C	D	B	D	右	
バウディール	MF	6	B	C	B	C	D	右	
加藤　望	MF	11	C	C	B	C	C	左	CK FK
酒井　直樹	FW	7	C	B	C	C	B	右	
エジウソン	FW	10	B	A	C	D	C	右	PK
明神　智和	MF	17	D	C	D	C	B	右	
横山　雄次	MF	8	D	C	D	C	C	右	
棚田　伸	MF	14	D	B	D	C	B	右	
有馬　賢二	FW	19	B	C	E	C	C	右	
加藤　竜二	GK	23	C	A	D	A	C	右	

浦和レッドダイアモンズ

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
田北　雄気	GK	16	C	B	D	B	C	右	
田口　禎則	DF	3	D	C	C	B	C	右	
ブッフバルト	DF	6	C	D	B	A	A	右	
ボリ	DF	4	C	C	C	A	A	右	
土橋　正樹	MF	2	D	C	C	C	B	右	
堀　孝史	MF	5	D	C	B	C	B	右	
広瀬　治	MF	8	D	D	D	D	C	右	CK FK
山田　暢久	MF	13	D	C	B	C	B	右	
岡野　雅行	FW	7	C	A	B	E	C	右	
福田　正博	FW	9	B	C	C	C	C	右	PK
福永　泰	FW	11	C	C	C	C	C	右	
岩瀬　健	MF	17	D	C	D	C	B	右	
杉山　弘一	MF	15	D	C	C	C	C	右	
磯貝　洋光	MF	14	C	C	B	C	D	右	
大柴健二	FW	24	D	B	E	E	D	右	
土田　尚史	GK	1	C	B	D	B	B	右	

ヴェルディ川崎

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
菊池　新吉	GK	1	C	B	D	B	B	右	
石川　康	DF	2	D	B	C	C	C	右	
アルジェウ	DF	3	C	C	D	B	A	右	
林　健太郎	DF	4	D	C	D	B	C	右	
柱谷　哲二	DF	5	C	C	C	B	A	右	
中村　忠	DF	6	E	B	B	C	C	右	
前園　真聖	MF	7	B	B	A	C	C	右	FK
北澤　豪	MF	8	B	B	C	B	A	右	
栗原　圭介	FW	9	C	C	B	C	C	右	
石塚　啓次	MF	10	B	C	C	C	C	右	
三浦　知良	FW	11	A	C	A	C	B	右	CK PK
廣長　優志	DF	14	D	C	D	B	C	右	
永井　秀樹	MF	12	C	B	C	D	C	右	
三浦　泰年	MF	15	D	C	E	D	C	右	
武田　修宏	FW	21	C	B	E	D	C	右	
大石　尚哉	GK	26	C	B	D	C	C	右	

横浜マリノス

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
川口　能活	GK	1	C	A	B	A	A	右	
賀谷　英司	DF	2	D	C	D	B	C	右	
小村　徳男	DF	5	B	B	D	A	B	右	
井原　正巳	DF	4	A	B	B	A	B	右	
鈴木　健仁	DF	3	C	C	D	C	B	右	
上野　良治	MF	6	D	D	E	C	C	右	FK
野田　知	MF	8	C	C	B	C	C	右	
バルディビエソ	MF	10	B	B	C	B	B	右	CK
三浦　文丈	MF	11	D	C	D	D	C	右	
サリナス	FW	7	A	D	C	C	C	右	PK
城　彰二	FW	9	B	C	B	D	C	右	
松田　直樹	DF	14	D	C	C	B	B	右	
鈴木　正治	DF	15	D	C	C	C	C	右	
山田　隆裕	MF	22	D	B	B	D	C	右	
安永　聡太郎	FW	17	B	C	E	C	C	右	
中河　昌彦	GK	16	B	B	D	C	B	右	

清水エスパルス

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
真田　雅則	GK	1	C	B	D	B	B	右	
斉藤　俊秀	DF	2	D	B	B	B	B	右	
安藤　正裕	DF	3	D	D	D	C	C	右	
堀池　巧	DF	4	A	C	D	A	C	右	
森岡　隆三	DF	11	C	C	C	C	C	右	
大榎　克己	MF	6	D	B	B	C	D	右	
サントス	MF	5	D	C	B	B	D	右	
オリバー	MF	8	D	C	B	D	C	右	
伊東　輝悦	MF	7	C	C	B	D	C	右	
澤登　正朗	MF	10	C	C	A	D	C	右	CK PK FK
長谷川　健太	FW	9	C	C	D	B	C	右	
戸田　和幸	DF	14	C	D	D	B	D	右	
伊藤　優津樹	MF	17	D	B	D	C	D	右	
佐藤　由紀彦	MF	12	D	C	E	C	C	右	
興津　大三	FW	18	B	C	E	E	D	右	
中原　幸司	GK	16	B	D	D	C	C	右	

横浜フリューゲルス

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
楢崎　正剛	GK	1	B	A	D	B	B	右	
前田　浩二	DF	13	D	D	C	B	C	右	
大嶽　直人	DF	4	E	C	D	B	C	右	
薩川　了洋	DF	3	E	D	C	B	A	右	
森山　佳郎	MF	2	D	C	C	B	C	右	
山口　素弘	MF	5	C	C	B	C	C	右	CK
サンパイオ	MF	8	C	C	C	C	C	右	
三浦　淳宏	MF	6	D	C	C	C	B	右	
ジーニョ	MF	10	C	C	B	D	B	左	PK FK
バウベル	FW	9	B	D	C	C	C	右	
服部　浩紀	FW	11	A	B	C	D	A	右	
奥野　誠一郎	DF	17	D	C	D	C	C	右	
埜下　荘司	DF	14	D	C	C	C	C	右	
原田　武男	MF	19	E	D	E	D	D	右	
吉田　孝行	FW	15	C	C	E	D	C	右	
森　敦彦	GK	23	B	C	B	B	B	右	

ジュビロ磐田

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
尾崎　勇史	GK	1	C	B	D	B	C	右	
鈴木　秀人	DF	2	D	C	C	B	B	右	
田中　誠	DF	5	D	C	D	B	B	右	
アジウソン	DF	4	C	A	D	A	A	右	
遠藤　昌浩	DF	3	D	C	C	C	C	左	
服部　年宏	MF	6	B	D	B	B	B	左	
名波　浩	MF	7	B	C	D	C	C	左	
ドゥンガ	MF	8	A	C	B	B	B	右	CK PK FK
藤田　俊哉	MF	10	C	C	B	C	C	右	
中山　雅史	FW	9	B	C	C	D	C	右	
スキラッチ	FW	11	A	D	C	C	C	右	
勝矢　寿延	DF	26	D	D	D	B	D	右	
今野　章	MF	15	D	B	C	D	C	右	
久藤　清一	MF	20	D	D	C	E	D	右	
坂本　紘司	FW	24	C	D	C	E	C	右	
大神　友明	GK	12	B	C	C	C	C	右	

ベルマーレ平塚

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
小島　伸幸	GK	1	B	A	B	A	B	右	
岩元　洋成	DF	2	C	D	C	C	C	右	
田坂　和昭	DF	3	D	C	D	B	A	右	
クラウジオ	DF	4	C	D	B	A	B	右	
公文　裕明	DF	6	D	C	C	C	D	右	
名塚　善寛	DF	8	D	C	B	B	C	右	
シモン	MF	5	C	C	D	C	B	右	
中田　英寿	MF	7	C	D	B	D	D	右	CK FK
関　浩二	FW	9	D	C	B	D	D	右	
ロペス	FW	10	A	B	C	B	B	右	PK
野口　幸司	FW	11	B	C	C	D	C	右	
高田　哲也	MF	12	C	D	D	D	D	左	
岩本　輝雄	MF	13	D	C	C	C	C	左	
反町　康治	MF	14	D	D	E	C	D	右	
西山　哲平	MF	15	D	C	E	D	D	右	
掛川　誠	GK	16	C	C	D	C	D	右	

名古屋グランパスエイト

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
伊藤　裕二	GK	1	B	C	D	B	B	右	
小川　誠一	DF	2	D	C	C	B	B	右	
トーレス	DF	5	B	C	D	B	A	右	
飯島　寿久	DF	4	D	D	D	C	C	右	
大岩　剛	DF	3	D	D	C	B	B	右	
古賀　正紘	DF	14	D	D	B	C	A	右	
浅野　哲也	MF	8	C	C	D	C	A	右	
岡山　哲也	MF	21	A	C	B	D	C	右	
平野　孝	MF	17	D	D	B	D	C	左	
ストイコビッチ	FW	10	A	C	C	C	C	右	CK PK FK
小倉　隆史	FW	11	A	C	C	D	C	左	
西ヶ谷　隆之	DF	6	D	D	D	C	D	左	
望月　重良	MF	9	D	C	C	D	D	右	
喜名　哲裕	MF	12	C	C	E	C	C	右	
森山　泰行	FW	15	A	C	E	D	D	右	
河野　和正	GK	16	C	D	D	C	C	右	

京都パープルサンガ

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
森下 申一	GK	1	C	B	D	B	C	右	
カポネ	DF	3	C	C	C	B	B	右	
井原 康英	DF	5	D	D	D	D	C	右	
ルイス・カルロス	DF	4	C	C	D	B	B	左	
野口 裕司	MF	13	E	D	C	D	D	右	
大熊 祐司	MF	6	D	D	B	C	C	左	
山口 貴之	MF	15	C	D	D	D	C	右	CK
塩谷 伸介	MF	7	D	D	D	D	D	右	
ラモス 瑠偉	MF	10	D	D	B	D	E	右	FK
藤吉 信次	MF	11	B	C	C	C	C	右	
クレーベル	FW	9	B	C	C	C	B	左	PK
西田 吉洋	DF	2	D	C	D	D	D	右	
松橋 力蔵	MF	14	D	C	C	D	D	右	
山口 敏弘	MF	8	D	C	C	D	C	右	
永田 崇	FW	19	C	C	E	D	D	右	
櫛引 実	GK	12	C	C	D	C	C	右	

ガンバ大阪

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
本並 健治	GK	12	B	C	D	A	C	左	
實好 礼忠	DF	4	E	D	C	C	C	右	
宮本 恒靖	DF	20	D	C	D	C	D	右	
バブンスキー	DF	5	D	C	D	B	B	右	
今藤 幸治	MF	8	E	D	C	C	C	右	
平岡 直起	MF	7	D	D	B	D	C	左	
ムラデノビッチ	MF	18	A	C	D	C	C	左	CK FK
クルプニ	MF	10	B	B	A	C	B	左	
森下 仁志	MF	6	D	D	B	D	D	右	
松波 正信	FW	11	B	C	C	D	D	右	PK
森岡 茂	FW	14	C	C	C	D	C	右	
海本 幸治郎	DF	19	D	D	D	C	D	右	
島田 貴裕	DF	27	D	D	C	B	D	右	
木場 昌雄	MF	15	E	C	E	D	C	右	
小島 宏美	FW	13	C	C	E	D	C	右	
岡中 勇人	GK	1	D	C	D	C	D	右	

セレッソ大阪

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
武田 治郎	GK	1	C	B	C	C	C	右	
木澤 正徳	DF	2	C	C	C	D	D	右	
稲垣 博行	DF	3	D	D	D	C	C	右	
ジャン	DF	4	D	C	D	B	B	右	
神田 勝夫	DF	6	D	C	C	C	C	左	
古賀 一成	MF	5	D	C	D	C	C	右	
米倉 誠	MF	7	D	C	D	C	C	右	
森島 寛晃	MF	8	D	B	B	B	A	右	
マノエル	MF	10	C	C	B	D	C	右	CK FK
西澤 明訓	FW	9	C	C	D	D	C	右	
高 正云	FW	11	C	A	D	B	B	右	PK
川前 力也	DF	13	D	D	D	B	C	右	
村田 一弘	DF	14	D	D	C	B	C	右	
皆本 勝弘	MF	15	D	C	E	D	B	右	
横山 貴之	FW	12	D	C	E	D	C	右	
武田 亘弘	GK	21	C	C	D	C	D	右	

ヴィッセル神戸

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
石末 龍治	GK	1	C	B	D	C	B	右	
幸田 将和	DF	15	D	C	D	C	C	右	
吉村 寿洋	DF	26	D	D	D	C	D	右	
青 貴哉	DF	3	B	C	D	B	B	右	
和田 昌裕	DF	7	D	D	D	C	B	右	
東 博樹	MF	4	D	C	D	D	C	右	
内藤 潤	MF	23	D	D	E	D	D	右	
ビッケル	MF	10	B	D	B	C	B	右	CK
ラウドルップ	MF	5	C	C	B	C	B	右	FK
永島 昭浩	FW	13	B	C	C	B	C	右	
ジアード	FW	9	A	C	C	B	C	右	PK
森 直樹	DF	19	D	C	D	C	C	右	
江川 重光	MF	6	D	D	E	D	D	右	
神野 卓哉	FW	11	D	C	C	D	D	右	
塚野 真樹	FW	22	D	C	C	D	D	右	
兼本 正光	GK	16	C	C	B	C	C	右	

サンフレッチェ広島

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
前川 和也	GK	1	B	B	D	B	B	右	
ポポヴィッチ	DF	2	C	C	C	B	B	右	
柳本 哲成	DF	3	B	A	B	B	A	右	
上村 健一	DF	19	D	D	D	A	C	右	
路木 龍次	MF	17	B	C	C	B	C	右	
小島 光顕	MF	6	E	D	B	D	D	右	
吉田 康弘	MF	8	D	C	D	D	D	右	
森保 一	MF	7	D	C	B	D	C	右	FK
盧 延潤	FW	14	B	B	C	C	B	右	CK
高木 琢也	FW	18	A	D	C	B	C	右	PK
アーノルド	FW	9	B	C	C	B	D	右	
伊藤 哲也	DF	5	D	D	D	C	C	右	
安部 雄大	MF	15	D	C	C	D	C	右	
桑原 裕義	MF	4	D	C	E	D	D	右	
笛 真人	FW	11	D	C	E	D	C	右	
下田 崇	GK	16	B	C	D	C	C	右	

アビスパ福岡

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
塚本 秀樹	GK	1	B	B	D	B	C	右	
森 秀昭	DF	2	D	C	D	C	C	右	
バスケス	DF	3	C	B	A	A	A	右	FK
岩井 厚裕	DF	4	D	C	D	D	D	右	
都並 敏史	MF	5	D	C	C	C	D	左	
中込 正行	MF	6	D	D	B	C	D	右	
梅山 修	MF	7	D	D	D	C	D	右	
石丸 清隆	MF	8	D	C	B	E	D	右	CK
リエップ	MF	10	C	C	B	B	B	右	PK
永井 篤志	MF	11	C	D	C	D	D	右	
山下 芳輝	FW	9	B	D	C	D	C	右	
辛島 啓珠	DF	12	D	D	D	D	C	右	
中田 一三	MF	13	E	C	C	C	D	右	
秋葉 忠宏	MF	15	B	C	C	C	B	右	
上野 優作	FW	20	C	C	E	D	D	右	
佐野 友昭	GK	16	C	C	C	C	C	右	

雑談

いやぁ、武幸四郎クンには驚かされましたね。デビュー2日目でいきなり重賞勝ちだもん。しかも、いくら展開が向いたからとはいえ、人気薄のオースミタイクーンを持って来ちゃうんだから大したもの。兄の武豊も弥生賞勝つし、まったくおそろしい兄弟ですね。やっぱ競馬は血統なのかなぁ（違うかも）。弥生賞と言えば、サイレンススズカの暴れっぷりもすごかったね。でも、あれだけ出遅れて最後に8着まで来たのはもっとすごい。化け物かアイツは。

優駿クラシックロード

●ビクター インタラクティブ ソフトウエア／ビクターソフト●発売中●5,800円●競馬シミュレーション●1～4人プレイ●全年齢推奨

最強馬生産のための「優駿クラシックロード」概説

生産は?

今回の講義は生産がメイン。最強馬生産の核となる「ニックス」のやさしい解説から、優秀な繁殖牝馬のデータまでを紹介する。

調教は?

今回は調教については扱わない。このゲームの調教では、馬の能力を上げることよりも、調子を維持することを重視した方がいい。

圧倒的な情報量を誇る本格的な競馬SLG「優駿クラシックロード」。初めてプレイすると、なかなか強い馬を作れず、とまどうことも多い本作。そこで今回は、最重要ポイントである「生産」に的を絞って、理論の解説から実戦的な情報までをフォローする。参考にしてほしい。

イントロダクション 最強馬生産の心構え

まず、最初に強調しておきたいのは「100%確実に強い馬を作る方法はない」ということ。強い馬ができるかどうかは偶然によるところが大きく、正しい攻略法は存在しないのだ。そのため、今回の記事は「攻略」ではなく、ゲームの基本的な仕組みを説明する「講義」というスタイルで進めていく。

ただ、馬の能力はランダムで決まるものの、強い馬ができる確率を上げる方法は、当然存在する。それが、これから説明する「ニックス」と「インブリード」という配合理論なのだ。

また、今回は調教やレースについては解説しない。馬の能力は先天的な才能で決まるので、調教にはあまり神経質になる必要はないだろう。別の機会で扱いたい。

POINT
●確実に最強馬を作る方法は存在しない。
●重要なのは生産。才能がすべてを決める。

第1講 ◆ニックス・インブリードの基礎知識

馬の能力は血統で決まる。ここでは重要な血統理論であるニックスとインブリードについて解説する。

このゲームにおけるニックスの概念

「ニックス」とは、要するに馬同士の「相性」のことだ。なぜかはわからないが、不思議と優秀な馬が生まれることが多い掛け合わせを「ニックス配合」と呼ぶ。まあ、科学的な根拠はないのだが、競走馬の品種改良の経験から生み出された法則のようなものだ。「ニックス」の概念は、ほかの競馬シミュレーションでも使われているが、このゲームの場合はちょっとユニークな理論が取り入れられている。それは、血統表のなかに「ニックス」の組み合わせが多ければ多いほど、産駒の能力が上がる可能性が高まるというものだ。つまり、1頭の血統に複数の「ニックス」が存在できるということになる。

右の血統表のなかで青字で書かれているヘイルトゥリーズンとノーザンダンサーの組み合わせが「ニックス」。父母の直系でなくても、たとえば「父の母の父」と「母の母の父」のような組み合わせもニックスになる。

（父）リアルシャダイ	（父の父）ロベルト	ヘイルトゥリーズン
		ブラマリア
	（父の母）デザートヴィクスン	インリアリテイ
		デザートトライアル
（母）ダイナアクトレス	（母の父）ノーザンテースト	ノーザンダンサー
		レディヴィクトリア
	（母の母）モデルスポート	モデルフール
		マジックゴディス

インブリード（近親交配）の効用

「インブリード」とは「近親交配」のこと。共通の祖先を持つ馬同士を掛け合わせることで、その祖先の血を強調し、優性遺伝を引き出すという理論だ。まあ、くわしいことはよくわからないが、「父方のおじいちゃんと、母方のおじいちゃんが同じ人だったら、おじいちゃん似になる確率は倍になる」ぐらいのものだと考えて大丈夫だろう。

ただ、そのおじいちゃんの良いところが遺伝すればいいが、悪いところが似ることも、もちろんある。馬で言えば、気性難などが遺伝してしまう可能性もあるということだ。また、「インブリード」には産駒の体質を弱くするというデメリットが出ることも多い。

父方にも母方にもノーザンダンサーの名が見える。つまりこの馬は「ノーザンダンサーのインブリード（クロス）」を一本持っているわけだ。血統表のどこかに共通の祖先がいれば、インブリードの効果が出てくる。

（父）マルゼンスキー	（父の父）ニジンスキー	ノーザンダンサー
		フレーミングページ
	（父の母）シル	バックパサー
		クイル
（母）ダイナフェアリー	（母の父）ノーザンテースト	ノーザンダンサー
		レディビクトリア
	（母の母）ファンシーダイナ	シーホーク
		ファンシミン

CHECK! ニックスは多いほどよい

まあ、何はともあれデメリットはないんだから、ニックスが多いに越したことはないだろう。探すべし！

ニックスは1頭に最高10本まで入れることができる。ニックスには強い馬ができる確率が高まるという効果だけで、デメリットはない。だから、ニックスは多ければ多いほど良いのだ。いかにニックスの本数を増やすかが勝負になるだろう。

CHECK! ニックスかインブリードか

まあ、とにかくニックスは多いほうがいい。後はリスクを承知でインブリードを入れるかどうか……。

配合を決める時に、ニックスとインブリードのどちらを重視すべきか。これは好みの問題もあるし、はっきりとしたことは言えない。開発スタッフの話では「多数のニックスと1本のインブリードがある血統がベスト」らしいけど……。

CHECK! インブリードのデメリット

つまり、インブリードが増えれば増えるほど、リスクが大きくなり、成功確率も高くなるってこと。

インブリードには本数が増えるほど能力が高い馬が生まれる（期待値が上がる）という効果がある。そのかわり、本数が増えるほど効果が出る確率も下がる。また、本数が増えるほど脚元が弱い馬が生まれやすくなるというデメリットもある。

余談 えっと、ここでは開発者サイドから教えてもらった裏ネタを少々。まず、マル外（外国産馬）を所有する方法があるらしいです。これは、ゲームスタート時にできるだけお金を使わないような配合をすると出てくるらしいんですが、くわしい方法はヒミツ♡だって言われました。ちぇっ。あと、外国産の種牡馬と繁殖牝馬がリストに加わるという裏技もあるそうですが、これも出し方はヒ・ミ・ツ♡だそうです。ちぇっ。でも、この時、国産の牝馬に外国産の種牡馬を交配すると、持ち込み馬としてクラシックに出走できるとか……。

第2講 ◆ ニックス配合の実践 ～使いやすい4つのニックス～

編集部で発見したニックス配合のうち、使用頻度の高い4例を紹介。ニックスの表示方法も紹介する。

Northern Dancer×Hail to Reason

ノーザンダンサー系の牝馬に、サンデーサイレンスやブライアンズタイム、リアルシャダイなどを配合すると簡単に作れるニックス。とにかく、ヘイルトゥリーズン系の種牡馬を見つけたら、このニックスを試してみよう。使用頻度も高いはずだから、おぼえておくと良いぞ。

Northern Dancer×Raise a Native

これもノーザンダンサー系のニックス。今度はヘクタープロテクターなど、レイズアネイティヴ系の種牡馬と配合させてみよう。基本的にノーザンダンサーがらみのニックスはとても多いので、配合にこまったらとりあえずはノーザンダンサー系との配合を考えてみるといいかも。

Northern Dancer×テスコボーイ

ノーザンダンサー系の牝馬に、テスコボーイやその産駒であるトウショウボーイなどを配合すると作れる。また、逆にテスコボーイ系牝馬にノーザンテーストなどを配合してもいい。ノーザンダンサーもテスコボーイも産駒は非常に多いので、このニックスも使用頻度が高いだろう。

Nasrullah×Princequille

わりと偶然できてしまいそうなニックス。ナスルーラの血を引く馬はいくらでもいるから、これにプリンスキロの血を持つ馬を配合すればOKだ。ただ、狙って作るような配合ではなく、たまたまできていることが多い。こういう配合を使ってニックスの本数を増やしていくとよい。

ニックス・インブリードを表示する方法

以前も紹介したが、これを知らないとかなり損をするので、もう一度紹介しておく。画面に「Z血統」という文字が表示されている時に、Yボタンを押すと、その馬の血統に含まれているニックスがすべて表示されるのだ。同様に「Z血統」の画面でXボタンを押すと、インブリードが最大8本まで表示される。

●「Z血統」と表示されている画面でX→ニックス、Y→インブリード

第3講 ◆ 優秀な繁殖牝馬のデータ ～各年度ごとに～

ここでは能力の高い繁殖牝馬のデータを紹介する。年度ごとに上位8頭の能力値を4段階で評価した。

88

馬名	短	長	重	気	ダ
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B
チヨダマサコ	A	C	C	C	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
シンティレート	B	B	A	D	D
アグネスレディー	B	B	A	A	B
シャダイフライト	B	C	C	A	C
ニホンピロエバート	B	C	A	A	A

89

馬名	短	長	重	気	ダ
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B
ロンググレイス	C	B	C	B	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
チヨダマサコ	A	C	C	C	C
ニホンピロエバート	B	C	A	A	A
エイプリルラン	D	B	A	C	C
シャダイフライト	B	C	C	A	C

90

馬名	短	長	重	気	ダ
パワフルレディ	B	B	D	A	D
チヨダマサコ	A	C	C	B	C
ロンググレイス	C	B	C	B	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B
トウカイナチュラル	B	C	B	B	C
ニホンピロエバート	B	C	A	A	A
シャダイフライト	B	C	C	A	C
シンティレート	B	B	A	D	D

91

馬名	短	長	重	気	ダ
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
ロンググレイス	C	B	C	B	C
パワフルレディ	B	B	D	A	D
チヨダマサコ	A	C	C	C	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B

92

馬名	短	長	重	気	ダ
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
シンティレート	B	A	A	D	D
シャダイフライト	B	C	C	A	C
トウカイナチュラル	B	C	B	B	C
サクラクレアー	B	B	B	A	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
パワフルレディ	B	B	D	A	D
チヨダマサコ	A	C	C	C	C
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
ロンググレイス	C	B	C	B	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B

93

馬名	短	長	重	気	ダ
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
チヨダマサコ	A	C	C	C	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
シンティレート	B	A	A	D	D
アグネスレディ	B	B	B	A	B
ダイアナソロン	A	D	C	A	C
ニホンピロエバート	B	C	A	A	A
ダイナカール	B	A	B	C	B

94

馬名	短	長	重	気	ダ
ダイナアクトレス	B	C	C	A	C
サクラクレアー	B	B	B	A	C
フリーズザシークレット	B	B	B	A	C
トウカイナチュラル	B	C	B	B	C
マックスビューティ	B	C	C	C	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
デュプリシト	A	D	B	A	A
アンティックヴァリュー	B	B	C	A	B

95

馬名	短	長	重	気	ダ
パシフィカス	C	A	C	B	D
パワフルレディ	B	B	D	A	D
マックスビューティ	B	C	C	B	C
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B
エイプリルラン	C	B	A	C	C
タイシンリリィ	A	C	A	B	B

96

馬名	短	長	重	気	ダ
パシフィカス	C	A	C	C	C
ダイナアクトレス	B	C	C	A	C
サクラクレアー	B	B	B	A	C
トウカイナチュラル	B	C	B	B	C
マックスビューティ	B	C	C	B	C
タイシンリリィ	A	C	A	B	B
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
ニホンピロエバート	B	C	A	A	A

〈このデータ表の見方〉

データはAからDへの4段階評価。短＝短距離、長＝長距離、重＝重馬場、ダ＝ダート、でそれぞれの適性の度合いを示す。気＝気性、で評価が高いほど、おとなしい気性であることを示す。なお、このデータは編集部で調査したものであり、実際の数値とは異なる場合がある（実際はもっと細かいパラメータになっているはず）。まあ、だいたいの目安だと思ってほしい。

補講 ◆ マニュアルにない情報

ここではマニュアルに載っていない隠しコマンドなどを紹介する。

●自動的に進行してくれる
「翌週」のアイコンの上でX＋Yボタンを押すと、追い切りやレースなどがある週まで勝手に進めてくれる。なおメッセージなどでボタンを押したり、馬が故障したりすると止まる。

●馬房をショートカットできる
馬房でLまたはRボタンを押すと、隣の馬房に移動できる。また、美浦または栗東の自厩舎で、遠征中の馬にカーソルをあわせ決定すると、その馬の遠征先まで移動できる。

●繁殖馬を名前順に並び替える種牡馬、繁殖牝馬の一覧表でYボタンを押すと「価格順」から「名前順」へと並び替えてくれる。もう一度Yボタンを押すと元に戻る。

●パドックでの操作
パドックでZボタンを押すと、ユーザーが所有する馬か、実在の馬のところまでスキップする。また、X＋Yボタンで1番の馬のところに戻る。

●CRバトルスーパーホースモード
本体かカートリッジのなかに、スーパーホースモードができるセーブデータがあれば、CRバトル、CRバトルロイヤルで「CRバトルスーパーホースモード」をプレイできる。

●スーパーホースモード
通常のモードで有馬記念を勝つと、スーパーホースモードがプレイできるようになる。さらに、スーパーホースモードで有馬記念を勝つと……。

特別講師のアドバイス

種牝馬はあまり価格にとらわれずに、肌馬と相性の良い馬を組み合わせるのがコツ。インブリードは効果的なのを1本、ニックスは多いほうが良く、ニックのパターン（約70種類）を覚えておいて、5代血統図であたりをつけましょう。
なお現在、開発チームでは最大9本のニックスを持つ配合が確認されています。
（株）プログレス
斉藤　敬氏より

雑談

いよいよ無敵の砂の女王様・ホクトベガがドバイワールドカップに出走しますね。4歳のフラワーCの頃はまさかこんなにすごい馬になるなんて思いもしませんでしたよ。ちなみに、もしホクトベガがこのレースを勝つと獲得賞金額が12億円を越えるため、世界初の1000万$ホースが誕生します（その時の為替レートにもよりますが）。ぜひホクトベガ様には世界一の馬になってほしい！　注目のドバイW杯は今月29日ゲートインだ！見逃すな！

余談

……なんか、やたらと字ばっかり多いページですね。書くのめっちゃ大変でした。わりと偉そうなことが書いてありますが、実は僕（この記事の執筆担当者）もあんまり強い馬作れてないんですよ～。GIもほとんど勝ったことないし……。あっ、でも今回の記事はビクターソフトさん並びにプログレスさんの助言をもとに作成されておりますので安心してください。今度、ビクターソフトさんの方で「優駿クラシックロード」の大会が開かれるかも……っていうウワサなので、それまでには強い馬を育てなきゃなぁ。ネオナルサワユイ号とか。

WORMS

●アイマックス●発売中●5,800円●シミュレーション●1～4人対戦プレイ●全年齢推奨

一寸のワームにも五分の魂！ 敵を全滅させるのだ!!

「WORMS」は、最大4人までの同時プレイが可能な、アクションの要素を持ったシミュレーションゲーム。プレイヤーは4匹のワームたちを交互に操作して、移動しながら相手に攻撃を与えることができる。小さな身体に似合わない強力な火器や、ユニークな道具を駆使しながら、頭脳プレイで相手のワームたちを画面から一掃しよう。地形の他に、風向きの要素もある本格派SLGなのだ。

これが主人公!?

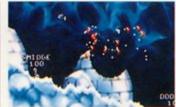
オープニングのムービーでは、こんなに勇ましい姿で登場する。ゲーム開始時には、ひょうきんなワームたちのコミカルなデモが見られるのだ。

①チームを選び、マップを作れ！

これが最初に表示される、全体MAPの画面。右下の数字がジェネレーターのパスコード。

ゲームをプレイする前に、まずチームエントリーのモードに入る必要がある。COMか人間か最低2チーム選択しないとゲームは始まらない。あらかじめ登録されたチームを選ぶのもいいが、4匹のワームの名前を登録して自分だけのチームを作ろう。感情移入できて、面白さが倍増するぞ。チームを選んだら、マップジェネレーターで戦闘フィールドを作成しよう。数字とアルファベットの組み合わせで、さまざまな地形を生み出すことができるのだ。

②地雷&爆破の巻き込みに注意！

ワームたちはそれぞれヒットポイントを持っている。相手の攻撃を受けてその値がゼロになると死んでしまう。その他にも地雷を踏んづけたり、自分の撃った弾の爆破に巻き込まれても体力が大きく奪われるので注意しよう。地雷を避けるにはテレポートする方法もあるが、ショットガンで破壊したり、地下を掘り進んで迂回するなどして切り抜けよう。

左の画面の＋（照準）マークの下にあるのが地雷。うっかり踏んでしまわないようにしよう。

③多彩な武器の中から最適なものを！

ワームたちのメインの武器は、バズーカと手榴弾だ。バズーカは風による影響を受けるし、手榴弾は思ったところに落とすのがなかなか難しいぞ。ホーミングミサイルやエアーストライクは、弾数が限られているので有効に使おう。ゲーム中時々降下してくる箱は武器収納箱だ。高性能の武器が補充できるだけでなく、収納箱でしか入手できない武器もあるのだ。他にもテレポートしたり、穴を掘ったりする武器もあるぞ。

武器その①

武器の選択を選ぶと、まずこの一覧が表示される。左端がバズーカで、追尾ミサイル、手榴弾、クラスター爆弾、ショットガン、マシンガンなど、良く使われる武器が並んでいる。ダイナマイトや地雷、エアーストライクやテレポートもこの画面で選べる。

武器その②

武器の選択の最初の画面をキャンセルすると、この一覧が表示される。左端からブロートーチ、ドリル、ニンジャロープ、バンジー、ガーダー、カミカゼ、突きだ。右端は順番をパスするものと、降伏するコマンドだ。降伏コマンドは、できれば使わないですませたいね。

④作戦を練って対戦プレイを楽しめ！

対人プレイは盛り上がること必至なので、ぜひぜひ友達を誘ってプレイしたい。相手の行動がまる見えなので、さすがに隠密行動は取れないが、相手の作戦の裏をかいたり、攻撃を無効化するなど、スリリングな駆け引きが楽しめるのだ。

相手にダイナマイトをプレゼントしたら、すぐさま待避しよう。

バンジージャンプを選択して、高い崖から飛び降りれば、思ったところに着地できるぞ。敵の背後に回れ。

雪ダルマのような障害物があると、そこから先には進めない。ブーロートーチやドリルを使って迂回しよう。爆破のダメージも軽減できる。

もし相手がかたまっていたら、エアーストライクを選択しよう。大きな矢印で目標を定めればＯＫ。大ダメージで一気に戦局を勝利に導け。

アラウンド ザ デジアナ ワールド
Around the DIGIANA world
マルチメディア通信 ―― 大谷和利

PROFILE
テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」、(ソフトバンク刊)、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」(共にBNN刊)、「マウスの球」(アスキー刊)など。花房山通信(http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/)も見てね。

隔週連載 Vol.3

MacWORLD Expoリポート前編

2月19日から22日まで、幕張メッセでMacintoshユーザーのための一大イベント「MacWORLD Expo」が開催された。僕の本業であるMac業界のお祭りをこのコーナーでも2回に分けて紹介しよう。今回は、全体の印象から……。

近未来のコンピュータがそこに

今年のMacWORLD Expo in Tokyoには、のべ18万人以上の人が来場して過去最高の規模となった。このイベントは、世界初のMacintoshの専門誌として1984年に創刊されたMacWORLD誌が音頭をとり、さまざまなソフトハウスや周辺機器メーカーを巻き込んで開催しているものだ。アメリカ本国では年2回冬と夏に開かれているほか、世界各国で少しずつ時期をずらして行われるMacユーザーのお祭りである。

今回のExpoに限らず、来場者がこの種のイベントに期待するのは、これからの技術や製品がどうなっていくのかということだろう。ここ数年、Macintoshの開発元のApple社は幕張で本体絡みの新製品発表をすることはなかったが、今年は満を持したようにハイエンドのタワーモデル、ミドルレンジのデスクトップマシン、ノート型のPowerBook(世界最高速の240MHz)、そしてデジタルカメラと一気に4ジャンルにニューモデルを投入してきた。

なかでも注目は、今回が本邦初公開となった創立20周年記念Macの「Spartacus(スパルタカス)」だ。まるで高級オーディオのようなシャンパンゴールドに輝く薄型の筐体を持ち、スピーカーはあのBose社が開発を担当。本体左右のステレオユニットのほかに机の下にセットするサブウーハーも付いている。世界限定1万台で価格も約100万円と言われる点が残念だが、コンピュータが日常に溶け込み、インテリアの一部となっていく、そんな近未来像を予感させるマシンである。

Newton、Pippin系のユニークなマシンたち

「Newton」と呼ばれる携帯情報ツール用の技術を応用した新製品にも注目すべきものがあった。幼稚園から小・中学校レベルの教育市場をターゲットに開発された「eMate 300」はシャコ貝(あるいはハンドバッグ)のようなユニークなデザインに、半透明のグリーンという個性的な情報機器だ。

ボディの厚みは通常の2倍あり、子供達が乱暴に扱っても大丈夫だし、記憶装置もPCカードを使っているので、可動部がなく壊れにくい。キーボードとペンのどちらでも操作でき、背面のネジ穴を利用してカメラの三脚に取り付ければ、机のない屋外でも使える。一度充電すると、24時間以上連続稼動が可能なので、普通に使っている分にはまず電池切れの心配はない。

今のところ英語版のみで、日本市場への正式導入の予定がないのは残念だが、やはり今後の携帯型コンピュータの在り方を示す製品と言える。

一方でセガとの合併が予定されているバンダイの子会社「バンダイエンターテイメント」のマルチメディアプレーヤー「Pippin Atmark」も、おおかたの予想を裏切って(?)開発中の次世代機やゲームセンター向けの情報端末などを大々的に展示していた。

ユニークなのは、Pippinベースの「放課後ミルミル」という名のマシンで、これは放課後倶楽部という端末で作られたインターネットのホームページをさまざまな場所から見るためのものだ。

このほかにもPippinは自動車のスバルのショールームデモや、メガネのHOYAの販売支援システム、化粧品のコーセーの店頭プレゼンテーションシステムなどに利用されており、最近では個人よりも法人・企業ユーザーに注目されているところがある。場合によってはセガとの合併後も、Pippinを企業向けに強化してサターンとの棲み分けを図っていく予定なのかもしれない。

ゲームもインターネット対戦+カスタマイズの時代

コンピュータゲームは、処理速度などの点で専用機にかなわないところがあるが、逆にコンピュータならではの利点を生かした製品もいくつか展示されていた。

例えばキットピークの「Racing Days R」はDaytona U.S.A.風の3Dレーシングゲームだが、ネットワーク機能により同時に8台までの対戦が可能であるほか、インターネット上のサーバーを利用して対戦や休憩時のチャット(文字による対戦相手との会話)、タイムアタックなどができるようになっている。またセッティングも、バーチャルな空間として作られたガレージでパーツ選択をしながら行える。

さらにオーナー心をくすぐるのは、自分でデザインしたテクスチャやカラーリングをマッピングした車を走らせられることで、まさにスロットレーシング(わかるかな)の感覚である。

というわけで、次回はデジカメ事情などをもう少し掘り下げてみたい。

Apple社創立20周年を記念して発表された特別限定モデル「Spartacus」は薄い板状の筐体にシャンパンゴールドの塗色という斬新なデザイン。キーボードは一部革張りとなっている。

スピード感はゲーム機に負けるが、バーチャルなガレージでのパーツ選択やインターネット対戦が楽しめる「Racing Days R」。

セガと合併予定のバンダイブースには、Pippinベースの街角放課後ミルミル(放課後倶楽部というホームページ作成マシンで作られたページを含む情報の検索をインターネット上で行う装置)などが展示されていた。

日本では正式な販売予定がない教育向けコンピュータ「eMate 300」のデモ用スケルトンモデル(実際の製品版は半透明のグリーン)。これなら勉強したい?

「サクラ大戦」特集の真実はここにある!?

レッドカンパニー酉の市通り!!

A JACK-OF-ALL TRADES RED COMPANY

今回の特集には、実はウラモードがあった。ここでは取材陣の本音を暴露!! 聞け！これが真実だ。

ここだから言える特集取材転末記

２月末日、朝10時に我々取材陣は上野の丸井前で集合……するはずだった。みんな夜型の生活をしているせいか、相変わらず集まりが悪い……。千葉ちゃんなど遅れてきているにも関わらず、タバコを吹かして余裕の登場だ。そして、カット君こと久保氏の運転する車で悪ノリお祭り軍団レッドの参上。とりあえず、駐車場に車を預け、不忍池から取材を開始した。

駐車場での一カット。ここで使われている写真は、全て金子氏のデジタルカメラで撮影。

階段を上がっているだけで、すでに疲れている。運動不足が露呈された一行の姿。

不忍池編

水鳥が餌をついばむ不忍池にやってきた我々は、カメラマンの田中さんに指示を与え、写真を撮ってもらっている間、ソフトクリームを食べてくつろいでいた。田中さん、ご苦労様でした。

人間が近寄ってもあまり怖がらない水鳥たち、とてもかわいいぞ。

大あくびをかます森田氏と営業スマイルの奥村氏。いきなり眠そうな２人。

上野編

さくらたちが花見をしていた桜の木を探そう、ということで来たはいいが、桜はまだ咲いていなかった。じゃあ、林を撮りましょうということで林の中に入っていった一行は、あるものを目の当たりにしてダッシュで逃げてきた。そこで見たものは、先住している人たち。あと印象的だったのは、鳩に襲われて逃げ惑う老人と子供の姿。みんなで大笑いしていたぞ。

この奥に先住民がいた。みんな、林の中に入る時は気を付けようね。

餌をたかる鳩に囲まれ、老人と子供、大ピーンチ!! 横では大笑いする一行が……。

東京タワー編

上野〜九段下〜銀座と周り、東京タワーに着いた一行。すでに体力は失われつつあり、歩くのもおっくうな状態。とりあえずタワー内の食堂に入り、しばし休憩を取ることになった。写真はその時の１カットである。みんな暴れる体力もないのが見て取れるだろう。

すでにダレダレの面々

カメラマン・田中氏。危険な撮影を好んで行う男。今回も銀座でバイクにひかれそうに。

今回の取材先へは車で移動した。忙しい中、運転をかって出てくれたのは久保（カット）氏。

ふざけた表情にも、精気なしの越後屋。この後に控える目的地の数を考えれば当然か…。

タバコを吸って満足気な千葉ちゃんだが、編集部に控えている仕事を考えると頭が痛い。

築地編

なかなかイメージどおりの場所が見つからなかった築地。一行は魚市場の対岸側に行き、ついにベストポジションを発見!! しかし、そこは立ち入り禁止だった。それに臆することなく侵入する田中氏にプロ根性を見た。

実はこの写真を撮ったあと、関係者に追われることに……。

浅草編

仲見世を焼き立てのせんべいを食べて歩き、本堂前のおみくじを引いた千葉ちゃん、久保氏、越後屋の３人。なんと３人とも「凶」という、持ち前の運の強さ？を発揮。すぐさま縁切りに走る３人の姿がまぶしかった……。

凶を引き、複雑な心境の３人。ここに最凶トリオが誕生した。今後の活躍は、とりあえず未定。

★特集に参加していただいたレッドスタッフよりメッセージ★

金子 良馬氏

いやぁ、最初は軽い気持ちで行ったんだけど、現実と過去のギャップに冷や汗ダラダラ。森田おめー、先に帰ってんじゃねーよ！（笑）。

森田直樹氏

え？ 取材？ やってらんねーっすよ。とりあえず上野公園に行って鳩に餌をやったら、あとは絵はがきでごまかしましょうよ、千葉ちゃん。

奥村 圭作氏

これはこれは森田様、絵はがきなどとんでもない！ そのお金で今日はパーッとやりましょう。早速あんな所にアイスクリーム屋が！ おお！ あちらには煎餅屋が！……おーい、千葉ちゃん領収書だよ。

久保 亨氏

何だかはとバスツアーみたいなこの取材、運転手の私は遠足気分。金髪の悪魔とその一行を乗せ、走り回った東京中。日も暮れたころ、最後の浅草寺で引いたおみくじ、「凶」…… 終わり良ければ全て良し。

千葉ちゃん

いや〜疲れた。やっぱ１日で取材するってのが無理だったわ。あと、頼むから帰りのタクシーに乗る時、３人そろって「兄貴、お勤めご苦労様でした」っていうのやめろ。運転手が固まっちゃったんだぜ。

The Future Is Now　SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

SNK WORLD '97

MAKER'S COMMENT FROM 梅本氏

皆さん、SNKライブツアーには来てくれたかな？大阪・東京会場と、たくさんの方々に来ていただいて、ホントにありがとうございました。仙台、福岡、名古屋と続きますので、まだの人は来てね。サムライRPGの発売日については本当にゴメンナサイ。正式発表までもう少し待っててください!!

SNKファンの心得 その3 総合試験!!

今回の心得は総合試験。持ち込み参照何でもアリで、解答は「解答受付」係まで（3月25日必着）。解答およびQ20は誌上で発表するので、みんなヨロシク！

[Q1]「SNK」を日本語に直すと？
[Q2] Q1の名称から「SNK」という社名に変更された年は？
[Q3] 王女アテナはどこの国の姫君？
[Q4] 初代サムスピのナコルルの勝ち台詞を1つ挙げよ。
[Q5] SNKの基板「MVS」の正式名称は？
[Q6]「ASOはシューティングゲーム」YesかNoか。
[Q7] 餓狼伝説は「FATAL FULY」。では、龍虎の拳の英語名は？
[Q8] ネオジオワールドの最寄り駅は？
[Q9] KOF'96で「→↓↘」コマンドを持っているのは何人？
[Q10]「龍虎の拳」、NEOGEO ROMのメガ数は？
[Q11]「ようかどうこくのしょう」をすべて漢字に直すと？
[Q12]「鳳凰脚・考古学・棒」から連想される人物名は？
[Q13]「NEOGEO DJステーション」のドラマで、庵の役柄は？
[Q14]「クリキントン」は誰のステージ曲？
[Q15] 龍虎外伝でロバート使用時、リョウは何面に登場する？
[Q16]「ギースハワード」を漢字で書くと？
[Q17] RALFの階級を英語にすると？
[Q18] 3月28日、サターン版が発売されるSNKソフトは？
[Q19] AOUショーで発表されたSNK次世代機種の名は？
[Q20] 今までで最も思い入れの深いSNKソフトは？
（文章は60字以内、イラストでも可）
各5点・100点満点

待望のNewリリース!!

REALBOUT餓狼伝説SPECIAL
〜アレンジサウンドTRAX〜

初回特典 特製CT(カセット)インデックス

Now on Sale!!

RB餓狼スペのアレンジCDが出たぞ！テリーのリアレンジ曲「クリといつまでも」の他、舞ちゃんやブルー・マリーの歌も入ったベスト盤（¥2,500）。君はこのサウンドをもう聞いた？

ネオジオふりぃくス集いの間

今回は誕生日、ということでテリー特集。昨年いただいた中からの復活ハガキもあるよん。

徳島県／ネオジーさん
テリーの視線の先には何が見えてるんだろう。雰囲気イイので復活ハガキ。

東京都／錫屋双六さん
今月投稿唯一のテリーのイラストだ。今後も楽しみにしてるね！

茨城県／東雲さん
今まで載せる機会がなくてゴメンネ。真面目な表情の兄ちゃんが格好イイ！

Happy Birthday!!

BIRTHDAY of SNK

3月3日	ビッグ・ベア
6日	柳生十兵衛
14日	麻宮アテナ
15日	テリー・ボガード
24日	ジャック・ターナー
25日	不知火幻庵
	ヘビィ・D！
	八神庵
29日	東丈
	藤堂香澄

今号のK.O.I.

東京都／Kissyuさん
ハガキ仕分け中にすごい！の声が上がった力作（実話）。十兵衛のパワーが飛び出しそう。ちなみに十兵衛も今月が誕生日だよん。おめでとうさんでス♥

北海道／安藤なつさん
雪も解けちゃいそうな、生き生きしたナコ。テリーも今度ヨロシク描いてね！

静岡県／アッキーさん
力強く、そして美しく。シャルロットの魅力はそこだよね。

サムスピの章

SNK WORLD伝言板

テーマイラスト「春」と「武士烈」はまだ募集中。通常イラストも万年募集中。投稿ハガキ少なくて寂しいので、どうか送ってやってください。下記あて先までよろしく。

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部内
「SNK WORLD'97」係 まで

来月のSNK…▶ 4月4日、SS版「メタルスラッグ」発売日。

ライターズバトル決着

ー多種目戦INネオジオワールドー

恒例になりつつある担当ライターたちの熱き闘い。今回は決戦の地をネオジオワールドに移し、KOF'96以外のゲームでも死闘を繰り広げた。その結果を報告しよう！

ROUND1 ボーリング

まず最初の闘いはボーリング。重いボールを転がしてピンを倒すという単純な内容だが、その真髄は意外と深く、集中力と技術力が必要になる。久しぶりにやるボーリングに戸惑った面持ちで取り組んだ4人だが、その

SNKの宣伝課、梅本氏にも参加してもらった。「負けたら記事に載せないでね」と言いながら、いきなりストライクぅ!?

健崩	梅本氏	麻宮	たか・ぴー	まさ
117	113	76	62	47

レベル低いッス

上位2名はまだしも、下位3人のスコアは芸術の域に達している。「こんなんだったら私もやればよかった」と語る担当女編集者。

ROUND2 ウルトラ電流イライラ棒

制限時間内に、棒を細い溝の両枠に触れないように走らせる単純明解なゲーム。集中力が必要だが、ボケボケしているとタイムアップしてしまうのだ。得点は到達した場所と時間で算出される。

まさ	75	健崩	21
たか・ぴー	20	麻宮	6

最後の直線で惜しくもタイムアップしたまさ。

ROUND3 フリップランド

4人同時に行うレースゲームで、操作はハンドルとアクセルのみ。F1や鬼ゴッコモードがあり、この日はF1モードで勝負した。

アクセルの使い方が命。乱戦の末、たか・ぴーが1着に。

1着	たか・ぴー
2着	健崩
3着	麻宮
4着	まさ

ROUND4 ゴーストハンターズ

大型の筐体に乗り込み、モニターに映し出されるゴーストたちを銃で撃つゲーム。得点が良いと2周目へ突入。

2周目のボスを倒すと、ここで発行されている新聞に載る。唯一健崩が新聞に載った。たか・ぴーは1周目でアウト。

健崩	47,400
まさ	34,900
麻宮	25,300
たか・ぴー	9,300

ROUND5 ネオドリフト

カートに乗り込んでコースの3周を争うゲーム。5回使用可能なターボの使い方が勝敗を左右する。重要なスタート時の配置はクジ引きで決定された。意外と路面が滑り、それを考慮したハンドル裁きが必要となる。

1着	梅本氏	2着	まさ
3着	健崩	4着	麻宮	5着	たか・ぴー

スタート直後に健崩を中心にクラッシュした麻宮とたか・ぴーは結果に反映。

サクッとね♥

4人じゃ寂しいので梅本氏を強引に勧誘。が、またもや美味しいところを持っていかれた。

FAINAL ROUND リアルバウト餓狼伝説スペシャル KOF'96

最後の闘いは本命の格闘ゲーム。SNKの最新作の格闘ゲームとKOF'96で行われた。今までの成績が伸び悩んだたか・ぴーを筆頭に、得意の種目に各自の目が光る。

ルールは、リアルバウトが得意キャラで総当たり戦、KOF'96はパンピー選抜チームをクジ引きで各自に振り分けて総当たり戦だ。前回のライターズバトルの優勝者たか・ぴーの一発逆転はあるか!?

リアルバウト餓狼伝説スペシャルは各自がゲーセンでハマっているゲームだ。

たか・ぴーが本領発揮。落としたポイントを稼ぐべく容赦なき攻めが冴え渡る。

リアルバウト餓狼SP	た	健	ま	麻	梅
たか・ぴー(テリー)	＼	○	○	○	○
健崩(マリー)	×	＼	○	○	×
まさ(タン)	×	×	＼	○	○
麻宮(舞)	×	×	×	＼	×
梅本氏(ビリー)	×	○	×	○	＼

KOF'96	た	健	麻	ま
たか・ぴー(園児チーム)	＼	○	○	○
健崩(リーマンチーム)	×	＼	○	○
麻宮(コギャルチーム)	×	×	＼	○
まさ(ご年配チーム)	×	×	×	＼

パンピー選抜チームを当てろ！

KOFを知らない一般人の方々に第一印象で選抜してもらう企画。そのへんに歩いている各種族の人にアンケートした結果がこれだ。正解者はいるかな？

コギャルチーム

マチュアを選んでくれたマリコクン。お隣にいる子は友達のナオクン です。意外にも女性キャラで構成。

バイス	マチュア	キング

リーマンチーム

クラークを選んだ圭司サン。出勤前の忙しい時にありがとうございました。遅刻しませんでしたか？

クラーク	マチュア	ユリ

園児チーム

このお兄ちゃんカッコイイと京を選んでくれた勇気クン。お店へ逃げ込んだところを激写。

京	クラウザー	チャン

ご年輩チーム

日本男児は袴に限るとギースを指名したトシミサン。でもおばあちゃん、この人は悪い人なんだよ？

ギース	チン	大門

結果発表

POINT	①	②	③	④	⑤	F1	F2	計
健崩	1	2	2	1	2	2	2	12
たか・ぴー	3	3	1	4	4	1	1	17
まさ	4	1	4	2	1	3	4	19
麻宮	2	4	3	3	3	4	3	22

単純に順位をポイントとし、その合計数が最も少ないライターの優勝。本命たか・ぴーは2位。常に上位をキープした健崩が優勝。

優勝 健崩

'96の対戦だけじゃなかったから勝てました。でも梅本氏にまた負けたのが…。

2位 たか・ぴー

全然自信なかったのに2位になれて満足。でもボーリングがダメ2でした。あひー。

3位 まさ

ただでさえ偏食気味のKOFであのキャラ編成には大往生(笑)。あひー(盗作)。

4位 麻宮

人間何事も睡眠をとらなければダメです。次回はちゃんと寝てからやりたいです。

当選者発表

まずパンピー選抜チームは数多くの予想が集まったにも関らず正解者はナシ。2人まで当たった人は多かったけど。そんなわけで2人まで当てた人の中から福島県・森茂隆サン 北海道・木元雅裕サン 神奈川県・遠藤晶命サンに、ライターズバトルは健崩に投票した方の中から、茨城県・倉持安貴サン、鳥取県・寺本宏サン　東京都・清水祐輔サンに、SNKさんからSS版メタルスラッグ＆KOF'96ポスターをプレゼント！

GORO DAIMON

担当 健崩

投げキャラと言われているが、コマンド投げを使わなくても通常技でガンガン攻められるはず……。

スペック					
操作性	■	■	■		
リーチ	■	■	■	■	
対空	■	■	■		
2択	■	■			
連続技	■	■			

キャンセルの有無

	近	遠	屈
P 弱	○	○	○
P 強	○	○	×
K 弱	○	○	×
K 強	○	×	○

POINT 相手を翻弄させて投げてしまえ

攻撃力が高く、リーチも比較的長い通常技をメインに闘い、隙あらばコマンド投げで投げるのが王道だろう。跳び込める状態なら空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込み、中距離ではリーチの長い通常技で相手を牽制しつつ、緊急回避動作や超受け身からコマンド投げを狙う。しかし、大門には飛び道具や突進系の技がないので攻めパターンを見切られると痛い。裏をかく攻めがしたいところ。

出るまでのスピード、判定とも最強に近い空中ふっ飛ばし攻撃が大門の強さの秘訣。

意外と出るまでのスピードが速く、対空や牽制に役立つ遠距離強Ⓚはイケてる。

基本的な攻めパターン

投げ間合いまでどう近づくかが鍵となる。やはり跳び込むのが一番の方法だが、相手の対空技を潰すために空中ふっ飛ばし攻撃を出すか、連続技を狙うために強攻撃を出すかだろう。近づいたら投げるために相手との読み合いになる。投げを狙わずにさらに跳び込んだり通常技で攻め込むのも可。

空中ふっ飛ばし攻撃

ふっ飛ばし攻撃

超受け身

天地返し

連続技を狙ってみる

空中ふっ飛ばし攻撃ではなく強Ⓚなどで跳び込み、連続技を狙う。技の出るスピードが異なるために跳び込み攻撃を使い分ければヒットする確率も高くなる。跳び込み攻撃を当てずにしゃがみ強Ⓚ→切り株返しも狙いたい。

立ち弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓟにキャンセルをかけて。

天地返しや超必殺技の地獄極楽落としにつなげる。

相手の反撃を見切る

投げ以外は回避できる攻撃避けは、かなり役立つ動作だ。

弱と強で移動距離が違うので、強で出せば背後もとれる。

超受け身を実行したあと、反応が良い相手なら返そうとしてくるはず。そこで反撃の裏をかくような行動をする。緊急回避動作では反撃を食らう可能性が大きいために写真の2つの動作を使い分けるといいだろう。

後方ジャンプ強Ⓚで……

無敵技などを持たないキャラの反撃を見越して後方ジャンプ強Ⓚでもいい。小ジャンプで出せば、相手がしゃがみ状態でも当てることが可能。

しゃがみガードされてもつぶせる小ジャンプ強Ⓚ。小さいキャラには当たらないが。

中距離での闘い

相手との間合いが中距離の場合は判定が強く、しかもリーチの長い通常技を使い相手を牽制する。特に使えるのがしゃがみ強Ⓟと立ち弱Ⓚ。しゃがみ強Ⓟは出るのが速く、しかも相手の出した通常技をつぶせるくらいに判定が強い。立ち弱Ⓚも判定が強く、しかもキャンセルがかかるので超受け身を出して相手に近づき、コマンド投げを狙うなどの攻め方もできる。

身体を伸ばして頭突きを出すしゃがみ強Ⓟ。キャンセルがかからないのが弱点か。

近距離弱Ⓚも遠距離弱Ⓚもキャンセルがかかり、攻め込むには使い勝手がいい。

対空には何を使う？

中距離で出せば跳び込もうとした相手に当たることも多い。

大門には無敵時間があり対空に使える必殺技がない。雲つかみ投げがあるが、引きつけて出してもつぶされる。置いておく感じなら使えないこともないが。位置があっていれば立ち強Ⓚがおすすめだ。

超必殺技の狙いどころ

地獄極楽落としは投げ技なので、まず投げ間合いに入ることが重要だ。しかし地獄極楽落としが出せる状態だからといって、むやみに跳び込んでは相手の的になってしまう。そこで跳び込みから狙う場合は空中ふっ飛ばし攻撃を当てないようにしてガードを誘い、着地と同時に投げたり、ジャンプ攻撃を当てて連続技として投げるか、緊急回避動作、攻撃避け、または超受け身で近づいて、など相手を翻弄させるパターンを作るのもいい。あとは技をガードさせてから決める方法も比較的有効だろう。

跳び込まれた場合に攻撃避けから狙うのもいい方法。よくCPUが利用するパターンだが。

当てないように出して着地と同時に投げるパターン。先に一発ガードさせておくと決めやすい。

決まれば逆転劇も可能なので積極的に狙いたい技だ。

連続技

ジャンプ強Ⓚは相手の身体に深く当てるようにしないと次の近距離立ち強Ⓟにつなげづらい。立ち強Ⓟがヒットしたらキャンセルをかけてコマンド投げにつなぐ。コマンド投げは雲つかみ投げを除く全てのコマンド投げだが、簡単なのは超大外刈り。でも狙えるならやはり超必殺技だろう。

ジャンプ強攻撃 → 立ち強Ⓚ → コマンド投げ各種

デ・ラ・GAMEWARE

DJ_NAMo(26)

硬派で鳴らしたダブDJツゲ氏(青山MIX月曜担当)も、今では生まれて間もない愛娘の写真を知り合いに見せまくる毎日。この調子だと暑中見舞いにも写真がつきそうです。パパになると、人はこうも変わるもんなんですねー。

GW4号発売を記念して「G」の字についてちょいと考えてみる

その昔、ゲームはいかがわしかった

今や映画に迫ろうかという勢いでエンターテイメントぶりを進化させ続けるコンピューター・ゲーム。しかしその黎明期は、カオスに満ちたアングラ・ワールドだったのだ。

「アムロよ、上から次々と降ってくる鉄骨をかわして、ガンダムに乗り込むのだ!」って言われても……。昔はゲームを作る側も遊ぶ側もイマジネーション豊かだった!?

サターンに限らず、いろんなゲーム機でたまに発売される〝アーケードクラシックもの〟。少年時代にこれらのオリジナルを「今一番アツいゲーム」としてプレイした世代にとっては、懐かしさとともに当時の自分の様子が思い出される嬉し恥ずかしのアイテムですが、そうでない人にとっては「古臭い」の一言で片づけられてもおかしくない代物です。中には、その歴史的価値を無理矢理重んじようとして、顔を引きつらせながら「結構遊べますよ」などと言うオマセさんもいるでしょうが、痩せ我慢は体に良くないのでやめておきましょう。

こう言い切ってしまうと大いに反感を買いそうですが、昔のゲームは〝いかがわしさの塊〟なんです。肯定的あるいは否定的な先入観を極力排して、いま目の前で動いている「それ」をジックリと観察してみればわかると思います。数少ないドットと色とアニメーションパターンで構成されているにもかかわらず、やけに張り切って動き回るキャラクター達。チープな音質とそれに妙にマッチしたメロディのBGM。プレイヤーの遊び心を刺激するつもりが、逆に沈痛な空気を作ってしまうブレイクタイム・デモ。そして、怪しい敵の軌道と不自然な操作性……。それらのほとんどはハード性能やプログラム技術の制約からくるもので、いわば作り手の意思の範疇を超えている部分によって引き起こされるものです。あらゆる環境が整備され、ハード自体の表現の幅が広がった現在でこそ、〝いかがわしさ〟はゲームデザインの一選択肢に過ぎませんが、当時はどんな作品にもソレがつきまとっていた、言わば、ゲームの証みたいなもんだったんです(ゲームからいかがわしさが排除されていった過程については、また別の機会にでも)。

ここで過去の技術的未熟さのをバカにする気もなければ、「昔に帰れ!」と力説するつもりもありません。ただそういった古典的要素をタランティーノ映画だとかガイナックスアニメのようにうま〜く取り込んだ現在形のゲームが出たら面白いだろうなと、あらし世代としては思うわけです。

GWのゲームの明日はどっちだ?

インターネットで見つけたいかがわしいゲーム達

1983年にマイクロソフト社とアスキーが共同開発した8ビットパソコン〝MSX〟の初期のゲームには珍作が目白押し! ここでその一部を紹介します。実際にプレイしたい人はインターネットで探そう。

「KUNG FU MASTER」というタイトルがいきなり燃える。この絵だけを見て、よもや画面奥に進んでいく擬似3Dゲームだとは想像できまいだろう。しかも2面はまったく異なる迷路アクション。もーなんだかわかりましぇん。

三角帽子が似合うとっつあんが、耕作敷地内のドットを拾っていく、という「パックマン」タイプの変なゲーム。敵がクワガタだったりドットを生みまくるアヒルが登場したりと雰囲気は長閑だが、敵の移動ルーチンが極悪。

「これ、どっかで見たコトある!」とあまり声を大にして言えない感じの爆弾男ゲーム。ちなみに画面はスクロールしません。これも敵の風船の動きがかなりインチキ臭く、〝半キャラずらし〟による攻防を強いられる。

 ※文中にもあるとおり、このページ右上、ならびにかこみ内の画面はGWのものではありません。

NAMo'S TALK

●セガサターンソフトレビューでガイア佐伯氏が度々使う「ピコる」という言葉はゲーム文化に対する挑戦ですか? あとジャムおじさんは元気ですか? 最近レビューであまり見かけませんがあ、そうそう、「デ・ラ・ゲームウェア」も応援してますよ。ああしてるとも。(和歌山権・MSXの一色キャラ)/NAMo:ペンネームが今回の記事にマッチしているので、つい掲載してみました。各方面で何かと物議をかもしだすゲーム雑誌のレビュー記事だけど、まあいろいろありますよ(穏健派)。

RPGクラブ

金魚姫のシャーベット 続報

アイデア応募のコツ教えます。

ユーザーが創るRPG、「金魚姫のシャーベット」。そのアイデアの応募のしかたや要項は、GW４号で紹介されているけど、もっと突っ込んだ部分——こーすると採用され易いみたいなことを聞ければなーと、GWプロデューサーでありこの企画の総指揮もとっている宮川氏を直撃！

●

宮川　何でもいいんですよ。

NAMo　え？

宮川　募集要項にとらわれず自由な発想で、という意味で。今までのＲPGよりひねりまくりたいので、そのヒントやきっかけになるようなものだとありがたいですね。ストーリー案やキャラデザインなんかも、ガチガチに固められるよりラフに書いてくれた方が、要素として取り込みやすいですね。

NAMo　ゲーム全体のイメージについて、もう少し情報もらえます？

宮川　虚と実が入り乱れた裏読みのしがいがある話でありながら、家電が動き回るなどのヘンテコな部分で素直に楽しめる「不思議の国のアリス」のようなものです。ゲームとしての快楽原則も、達成感やストーリーを追うこと以外の部分で突き詰められたらなと思っています。既存のＲPGをプレイした時に感じた不満や、もっとこうなってもいいのに……という断片的なアイデアもほしいですね。ゲームの枠にとらわれない、自由で気軽な発想を待ってます。

NAMo　なるほどなるほど。

宮川　名倉氏のデザインは伝統的な日本アニメのタッチと違うので、そのへんについての率直な意見だけでもいただけると光栄です。

「SERIESE OF DREAMS」の行方

今だからふり返っておきたいことがある…

「SERIESE OF DREAMS」は、GW創刊号に収録された実写ムービーつきのメッセージ選択ありのデジタルノベル。男女間の揺れる想いをテーマにした、アダルトな雰囲気漂うコンテンツでした。プレイした誰もが続き物だろうと思っていたのに、GW2号にはその影も形もなく、代わりにまったく別シナリオのデジタルノベル（「蒼い水の中」）が収録されていました。ユーザーにしてみれば「何のフォローもなしにそりゃないだろ」の心境だったと思います。そのへんの事情の言明を求める意見がいまだに送られてくることから、「さすがにこのままにしておけない」と思い、急遽GEにそのへんの事情を訊ねてみました。「物語に連続性がなくなってしまったことに関しては、素直に謝ります。すみませんでした。ただ我々としては、GWという土壌を通じてあらゆる実験的試みに挑む中、GW２号の実写を使ったストーリーゲームを、まったく別のお話である「蒼い水の中」で展開したかったわけです。その点をご理解いただけたらと。現在は「お兄さん」でデジタルノベル（コミック）の可能性を追求しているので期待してください」

閑話休題　収録CMに想う

前回（３号）の木村拓哉に引き続き、今回は中居クンが登場するソフト起動時のCM（内容自体に関連性はないけど）。安室のダンスミックスといいジャニーズプリクラといい、なーんか最近セガ周辺とアイドルとのリンクぶりが目立っているような気がします。この調子で「バーチャルショック」の第２弾に猿岩石でも起用すれば言うことナシですね。あ、旬を狙うのならドロンズの方がいいかも。

この文章を読んでいる人は、すでにGW4号を手に入れてひと通りのコンテンツを眺めて、それぞれの感想を持っていることかと思います（そうでない人は今からでも遅くないから、3,000円持って最寄りの小売店へ）。そいつをこのコーナー宛てに送っていただけたりすると嬉しいです。でも、はがきの裏が小さい文字でギッシリ埋められている〝電波系〟のものは恐いからパス。あとこれはまったく関係ないんですけど、３月の「SPA!」のグラビアに登場していたカヒミ・カリィのテイストって、数占術師〝バーバラこのみ〟のそれと近いような気がするんですけど、皆さんどう思います？

あてさき

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町
24-1　ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

※ハガキを採用された方にはテレカと粗品をプレゼントします。

GWスタッフコラム

text: 樋口泰人

リニューアルなった第４号。情報部分では製作期間や権利の関係で収録できなかった映画もいくちかあった。今回収録にもれたものの中では、『ロミオ＆ジュリエット』と『ゴースト＆ダークネス』はかなり面白い。前者は時代設定を現代に移し替え、圧倒的な現代感覚でシェークスピアを料理しているのだが、なぜかセリフだけは当時の言葉遣いをそのまま使うという離れ業をやっている。そのアンバランスに代表されるような、奇妙な感覚が映画全体を覆っているのだ。リアリティのまるでないところに現れるリアリティ、と言ったらいいだろうか。その上、やたらと暗く憂鬱である。多幸症てきな現代日本にあって、貴重な１本。ゲームに飽きたら見てほしい。

GWの情報部分をプロデュース。映画批評の執筆やネット・マガジンの製作など、その活動は多岐にわたる。現在、自身の単行本を密かに準備中。

NAMo'S TALK

●⑧のオネーチャンに一票。好みとしては長い髪じゃなきゃダメなのです。高校生ならその歳らしい初々しさがほしいですね。普通ということじゃなく。コギャルって俗に言われる人達って、化粧したりイヤにミーハーな感じで……。この位の年頃だと化粧なんかしない方が奇麗だし、第一個性がないんだよね。その点⑧の娘はすれてなくって、少し照れた感じの笑顔がまた性格良さそうでしょ。（北海道・吉田雄平）／NAMo：サタマガ２／28号でやったオネーチャン投票企画、次回で結果発表が!?

AOUショーでのお披露目以来、日に日に注目度の上がっている「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。今回はポイント総ざらえ!

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

●セガ●'97年春稼働予定●ガンシューティング●MODEL2基板

秀逸な演出に注目だ!

AOUショーで戦慄のデビューを飾ったガンシューティング「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。実際にプレイした人にはおわかりいただけたであろうが、注目すべきはその秀逸な演出にある。分岐ポイントでのイベントや字幕スーパー、クリア後のシーンなど、今までにない舞台設定と含めて一度はチェックしておくことをお薦めするぞ。

凄まじい迫力で迫ってくるステージ一のボス。なお射撃時の血しぶきは、日本では赤、海外では緑と設定できるということだ。

ゲームの進行中も要所要所でビジュアルシーンが挿入され、雰囲気を盛り上げる。もちろん進むルートによって異なったシーンが展開するぞ。

救出した研究員に関してはその場でのイベントが起こるだけでなく、ステージ終了時にライフが回復する。可能な限り助けていくようにしたい。

演出的注目画面 ① 分岐

意外なポイントでの分岐が存在

このゲームの分岐は至る所に存在する。前回紹介した襲われている研究員を助けるイベントだけでなく、ステージ内の任意のポイントを撃つことによって分岐する場合もあることが判明した。明確な画面表示はないので、怪しいと思う場所はとにかく撃ってみよう。それまでとは違ったルートが開けるはずだ。

自分で選べる分岐も

例えばステージ1～2の分岐例を挙げると、①は以前紹介した救助の場面。②は分岐ではないが研究員が本棚の裏に隠れているといった場面もある。そして③と④は任意分岐。一瞬見える床の扉やスイッチを撃てば別ルートへと進行するぞ。

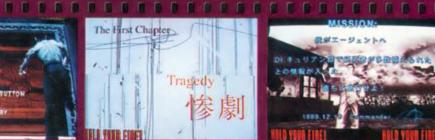
AM1研開発者より

近日公開に向けてスタッフ一丸となって最後の仕上げに取りかかっています。デキは最高のものになること間違いなし。しかしスタッフは徹夜続きの青春。こんなスタッフと合コンを希望の方は編集部までお便り下さい。

THE HOUSE OF THE DEAD

シーンはあくまで映画的

ゲーム中にときおり挿入される客観的アングルや字幕のセリフ回しなど、非常に映画を意識している観がある。アドバタイズなどもよく見てみよう。

誘拐事件に隠された大いなる陰謀・・そして惨劇

演出的注目画面②
ボスキャラ

ボスキャラ出現シーンをキャッチ！

ステージ１のボスキャラクターの全貌がついに明らかになった。巨大な戦斧を持ち、体を鎧に金属の鎧で包んだ謎の生命体である。体格のわりに動きが素早いので、相手の動きを止めるために唯一攻撃することができる右肩のポイントを集中的に狙わなくてはならない。しばらく撃ち続けていると、左ページの最初の写真のようにその正体を明らかにする。あとは弾が尽きるまで撃ちまくれ／

ガラス張りの天井をぶち破って降りてくるステージ１のボス。主人公ローガンの婚約者ソフィーを吹っ飛ばし、こちらに襲いかかってくる。体にまとった鎧に銃弾はまったく効果がない。唯一露出している肩口の弱点に集中砲火をあびせよう。そしてヤツを葬ったあと、悲しい結末が……。

弱点を撃て！

ボスが現れるシーンでは、その相手の全体像と弱点が表示される。まずはそれに従ったポイントを攻撃しよう。ただし、このボスのように姿が変わる敵もいる。その際には弱点も変わる可能性があるので注意して見てみよう。

演出的注目画面③
魔物たち

果てしなく襲いかかる魑魅魍魎の数々

主人公に次々と襲いかかってくる怪物たち。その正体はまったく不明だが、事件の首謀者であるDr.キュリアンが関与していることは間違いない。ゾンビだけでなく、人の手で作り出された怪物や狂暴化したエネミーなども存在し、それぞれ個々の攻撃方法や耐久力も異なっている。中には恐ろしく強い敵もいるので、そのような敵が出る場所はあらかじめ覚えておく必要があるだろう。ルート選択も重要なポイントとなるぞ。

動物

何らかの原因により狂暴化した犬や猿、コウモリのような姿をしたエネミーたち。ゾンビなどよりも耐久力は低いが、スピードが速く集団で襲ってくることも多い。一匹一匹を確実にしとめていく必要がある。

アンデット

もとは人間だったと思われるゾンビたち。単に襲ってくるだけでなく、武器や道具を使って攻撃してくることもある。数発撃たなければ倒せない。

バイオモンスター

人間の手で作られたモンスター。人造人間らしき存在や、遺伝子操作によって造り出された正体不明の生物もいる。これらが何の目的で造られたのか、物語が進むうちに明らかになっていく。

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

AM3研最新ゲームにググッと迫る！

SEGA AM R&D DEPT. #3

今回は話題のスケートボードゲーム「トップスケーター」の最新情報を中心に、イベント情報や人気の「バーチャロン・クロスオーバー」を大放出。見逃せないぜ！

Funkyなトリックプレイを決めろ！

ゲーマーのみならず、ボーダーからも注目を集める話題のスケボーゲーム「トップスケーター」。本物さながらのボード上に立ち、前、後ろ、左右スライド、左右ロールの6方向へのコントロールでジャンプ台やバンク、そしてパイプなどの数々の障害物を利用して多彩なトリックプレイを繰り出し、高得点を叩き出すのが目的。

コースは西海岸を舞台にした比較的易しい初級コースと、夜の山陰に設けられた高難易度の上級コースの2つで、規定時間内にできる限りトリックプレイを繰り出して1周し、その残りタイムと得点の合計でスコアが決定されるというシステムだ。さらに難易度の高いトリックプレイを繰り出すほどスピードもアップし、上手くなればなるほどスリリングでエキサイティングなプレイが可能になるぞ。カッコ良く走ることはもちろん、本物と同様のボードを駆使し、いかに難易度の高い技を繰り出せるかに奥深さと面白さが集約されている。春頃稼動を目指し、現在最終調整中！

過去に例を見ない本格スケボーゲーム。スノボとはまた一味違う面白さを味わってくれ！

FS Tail Grab

トリックプレイを決めると、その技名が画面に表示される。数十種類もあると言われる技の数々、キミはいくつ出すことができる？

BS Indy

どんどんトリックを決めてスコアを稼いでいこう。速く走るよりはいかに暴れるかだ。

スピードが落ちると自動的に漕いでくれるので自分で漕ぐ必要はない。漕げたほうがイイ？

この黄色いリングを取ると残りタイムが加算されるぞ。

トップスケーター

●セガ●スケートボードゲーム
●春稼動予定●MODEL2基板

前号に引き続き、AM3研久々の体感ゲーム「トップスケーター」の魅力に迫ってみるぞ。ボーダー必見！

全8人のキャラクターもイカしてるぜ！

個性的な登場キャラも本作の特徴の1つ。ここではその中から3人を紹介！

本名：Athlann Mckinley／男／白人。常に自由奔放に生きる若干19歳のティーンエイジャー。常に自分が№1でないと気がすまない性格。

本名：Kenta Kuhara／男／黄色人種。若干15歳の生意気な小僧。常に目立ちたがりやで、トップスケーターになって女にチヤホヤされたいらしい。

本名：Dorothy Sambora／女／黒人。チャーミングな16歳の女性スケーター。憧れのプロスケーターに振り向いてほしいばかりに大会出場を決意する。

キャビネットにも注目！

「トップスケーター」でやたら目を引くのが、この専用キャビネットだ。50インチプロジェクターを前に、実際にボードに乗ってプレイするため、その操作感とスリルは実物以上(!?)の手応え。もちろん初心者でも楽しめるぞ！

ゲームスタイルは人それぞれ。自分流のスタイルで、派手なトリックプレイを繰り出せ！

AM3研べ〜あ〜の『ラスブロ』イラストコーナー Vol.19

べ〜あ〜のお気に入り！

P.N.ヒグチリカ

あ、なんかリサが楽しそうって口説かれてるんじゃないのか？ リサもほいほい付いて行くんじゃない。そしてトミーは立場なし(笑)。

P.N.マサエ

この脳天気な傑作はいったい？ トミーもリサばっか見てないでね(笑)。

P.N.安藤かずい

まさか兄同伴でホワイトデーのお返しを催促にくるとは、やるな洋子！

P.N.ブラリー杉山

上着を脱ぐだけで随分とイメージ変わるね。他のキャラのも見てみたいな。

P.N.さとちゃん

丈は傑作に親心からチームを任せたと思っていたのだが違ったのか？

応募先はこちら　〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「AM 3 研Rush!!ラスブロイラストコーナー」係まで

AM3研プレス担当 第16回 のりまきトゥデイ！ クラブイベントは久しぶり〜の巻

御無沙汰です。のりまきです。さて、久しぶりにクラブイベントなるものをやろうと思っているので今回はその告知です。イベントタイトルは「メガトロポリス・パワースラム」(「スラムダンク」とは関係ない)。開催日時は3月19日(水)19:00より、場所は「クラブチッタ川崎」。神奈川県川崎市にある有名なライブスペースだ。(お近くでない方は、ごめんなさい。)そのイベント内容は、レイブパーティーの本場U.K.(イギリスのことらしい)より招いた伝説のDJ(レコードを回す人)＆MC(マイクを持ってしゃべる人)が10人も参加し、テクノ系サウンドでノリノリにエンジョイするというもの。そしてその音楽にあわせてゲーム映像が映し出されれば、まさにゲームフリークのためのサイバースペース(古い表現ですが)となるのだ。もしかして3研秘蔵の映像(あの禁断のお蔵入り映像が……)が流れるかも？ 乞うご期待。また、出展するゲームは3研からは、まだ発売されていないあの「トップスケーター」(まだ現時点では開発中)をはじめ、2研より「スカッドレース」、そして分室より「ツーリングカーチャンピオンシップ」と3機種だけだが、盛りだくさん!! なんと夢のようなビッグなイベントだろう。ぜひお近くの方は、いらっしゃってくださいね。でも遅い時間の開催なので18歳未満は保護者同伴の上でお願いします。詳しい入場方法は本誌18ページを見てください。それでは当日お会いしましょう。開発スタッフも参加しているかも？ 重ね重ね、お近くでない方は失礼しました。

彼が伝説のDJ「KENNY KEN」！ 伝説の男だが実はゲーム好きらしい。

セガAM3研公認企画

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮） Vol.5

クロスオーバー

This WEEK is Written by「3」のメンバー

AM3研過激グループ「3」。彼らの敵はアーケード！　今回は「ラスブロ」開発者＋新勢力を叩きのめす！

Volume2 アーケードファシストどものウソを暴け！2

誇り高きヘタゲーマー諸君！　我が党の街頭での闘争の様子を伝える。前回公表した、小口AM３研部長(セガのくせにプレステ好き）及び亙氏（本名は瓦）の真実は見事に他のメディアに無視された。が、我々は闘い続ける！　今回は、前回に引き続きピッグ（＝アーケード帝国主義者）どもへのインタビュー及びウソ発見器の結果を掲載する。今回は、アーケード帝国主義者のハエどもの予備軍（＝ウジムシ）どもに対しても、合法的にインタビューを実行した。

以下はピッグ及び薄汚れたウジムシ代表として選んだ、ある３人へのインタビューと、マイコン式ウソ発見機の結果である。

FILE No.3

べ～あ～氏

「ラストブロンクス」ディレクター

本名　安部　顕信　現在サターン版ラスブロ制作に追われる毎日。93年入社の生粋のテレビゲーム野郎。童顔。

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
質問	実はマゾだ。	最近、「ラスブロ」があった場所に「デッド・オア・アライブ」が置かれているような気がする。	リアルなやられモーションをキャプチャーするため、ADのヤンマを事故に見せかけて殺そうとした。	サターン版「ラスブロ」が発売されても、俺はプレステ。	マル秘キャラ・グレイは、じつはバグだ。	コスプレっ娘に、名刺を渡した。	ナギがおかず。
返答	いいえ。	いいえ！	いいえ！	いいえ	いいえ。	いいえ。	いいえ。
反応度	反応せず。	★★★	★★★★	反応せず。	反応せず。	反応せず。	反応せず。
被験者のコメント	ノーコメント。	やばい質問だな～。	そんなことないよ！	別に気にしないよ。	やめてくれよ～〃ホントに言われるだろ。	やばいでしょ。そんなことしたら。	そういう質問はやめようぜ！
メンバーのコメント	スパンキングマニアかと思ったが……。	ビビっているな。フフフ。	仲間割れか…見苦しい……。	「サクラ大戦」がある限りサターンだな？	チッ！　つまんねえ！	結構ウブなヤツ。	こういう質問はやめないぞ。

	Q8	Q9	Q10
質問	ザイモクがおかず。	ADのヤンマがおかず。	Hの時は、イクゼレッドゾーン。
返答	いいえ！	またかよ！ いいえ！	いいえ…？
反応度	★★★	★★	反応せず。
被験者のコメント	おかずって言い方をやめろ！	これ、笑うと反応するぞ！	なにそれ。
メンバーのコメント	質問しているのは我々だ。話をそらすのはやめていただきたい。	笑っても、おかずはおかず。	彼は、あまり大人ではない。

我々が今回も使用したウソ発見器。動揺すると、音とシグナルで反応する。反応に５段階あり。

普段のにこやかな表情とは裏腹に……。

この直後、本気で嫌がる。

嘘嘘嘘

べ～あ～氏の真実

1. ADのヤンマを殺人未遂
2. 少し特殊趣味の持ち主
3. でも大人の世界はよく知らないウブなヤツ

議長：Oga

現在極秘新作のディレクター。制作中。カート・コバーンを気取るくせに原田知世のCDを購入。またFAX CLUBの発信が遅れて、ハニー深沢に怒られる。

司法相：Maeya

最新作「TOP　SKATER」のAD。モーション研究と称してビデオばかり見ている。洗濯するから早く帰ると言って、本当に帰る。女の子相手にマジで卓球勝負。

防衛相：Miyamu

現在、超極秘なプロジェクトのデザイナー。FAX CLUBの恐い絵も描く。遅刻して小口部長から小言。

下っ端：Takaha

「TOP SKATER」のデザインを担当。制作中。AOUショーにて「TOP SKATER」のデモプレイをするが、ヘタクソでデモプレイにならず。

下っ端：Shinta

Ogaのもとでデザイナーとして働く。エフェクトと小物ばかり作らされて嫌気がさしている。アメリカン・トイをバカにしていたくせに、トイ・ストーリーのフィギュア購入。

【告知】権力と闘う我々「３」に共感する全労働者・学生諸君。このペーパーを呼んだ感想をきかせてくれ。〒144 東京都大田区羽田1-2-12 セガAM３研「３」本部まで。キミの１文字が１発の銃弾になる！

100円玉を捨てよ。ヘタゲーマーは美しい。そして、全ての人民にゲームを！

GAME TO THE PEOPLE

「3」とは何か？

「3」は、ヘタゲーマーから搾取を行うアーケード業界を改革するための組織であり、「GAME TO THE PEOPLE（＝全ての人民にゲームを）」を標語にしている。
彼らは、次の3つを名目に破壊活動を行っている。

「3」の政策

1.プレイヤー差別撤廃　2.アーケード帝国主義撲滅　3.コンシューマ戦争終結

「……我々は常にゲームが下手というだけで、アーケードゲームから疎外され、偏見の目で見られてきた。これはゲームメーカーであるセガが敵意・抑圧者のまなざしを持って我々を見ているからである…この論理でコンシューマ半島へ進出したセガに対して我々は黙っているわけにいかない。自衛せよ／　闘おう／…ヘタゲーマーは美しい／　全ての人民にゲームを／」

「3」のメンバーとプロフィール

議長：Oga

仮眠室のシーツを盗んだ容疑で94年逮捕。97年出獄。アサハカな理論家。先輩にするとかなりイヤなタイプ。

司法相：Maeya

自慢のジムニーをパジェロと言われ、暴行をはたらく。94年逮捕。97年出獄。口癖は「洗濯するから早く帰る」。

防衛相：Miyamu

アメフト選手だったが、足を怪我。95年よりAFLリーグ欠場。課長に頭が上がらない。

下っ端：Takaha

元漫画家の2人組の片割れ。猥褻な映像を作成した罪で96年逮捕。97年出獄。アートぶるが失敗している。

下っ端：Shinta

Takahaの相棒。得意のマイコンで猥褻な映像作成を手伝う。96年逮捕。97年出獄。色気づき始めた。

FILE No.4

ヤンマ氏

元「ラストブロンクス」アシスタント・ディレクター

本名　山下　信行　94年入社。「3」のメンバーのogaとmaeyaとは同期。現在、「バーチャロン2」のプロジェクトに参加。もうすぐ結婚する。パッと見はモッサリしている

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
質問	じつは、俺が「ラスブロ」のディレクター。	「ラスブロ」開発中、べ～あ～氏が死ねば俺が……と思い、技研究用のトンファーを握りしめたことがある。	出荷前夜、自分のスタッフロールの肩書をディクレターに変更してくれとデザイナーに頼んだ。	結婚は早まったことをした、と思っている。	じつはザイモクの持つマグロの元ネタは、自分の夜の生活の状態だ。
返答	いいえ。	い・いいえ(笑)／	(笑)いいえ／	いいえ。	(爆笑)いいえ。
反応度	★★	★★★★★	★★★★	反応せず。	★★★
被験者のコメント	えー～マジ～?	トンファーなんて握ってないって／	さっきから同じ質問じゃないかよ／	ノーコメント。	そういう質問はやめようよ／
メンバーのコメント	違う違うと言いながら、体は正直じゃのう／	じゃあ、ハンマーだな?	これが誘導尋問というものだよ。ヤンマくん。	愛か……ケッ／ヘドがでらあ。	結構大人。

恐る恐る質問に答えるヤンマ氏

自分の反応に深く反省するヤンマ氏

ヤンマ氏の真実

1.常にベ～あ～氏の地位を狙っていた
2.常にベ～あ～氏を殺そうとしていた
3.肉体的に大人

FILE No.5

ワシオ氏

元「バーチャロン」アシスタントディレクター

本名　鷲尾　学　95年入社。現在、極秘の新作ゲームのディレクターとして活躍中。何かウサン臭いしゃべり方をするうえ、ギャグがつまらない。

	Q1
質問	もう既にホモだ。
返答	いいえ。
反応度	★★★★★
被験者のコメント	ガキみたいなことやめましょうよ／
メンバーのコメント	お前に言われたくない。

ワシオ氏の真実

1.ホモ

今回の検閲率　15%

前回に比べ、3研内部の話だったのであまり検閲されず。

諸君。これが真実だ！
メディアを信じるな！
目を開け！　そして、
全ての人民にゲームを！
次回また会おう！

AOUショーから約1カ月。今回は最新版の画面、出場国、そして今後の開発状況などを三船氏に直撃／AM2研「スカッドレース」最速タイムも大公開だ!!

CONTENTS

COMING SOON

AOU版から1ヵ月！まだまだ進化する!!

蹴る方も守る方にも、プレッシャーがかかるPK戦。全神経をボールに集中させろ！

ゴールを決めた瞬間に全身を走る快感。この喜びを、もうすぐ君も味わうことができる。

●セガ
●今春稼働予定
●アーケード（MODEL3）
●1人～2人プレイ

世界の脅威をその肌で感じろ!!

出場国決定!!

ついに決まった出場24カ国！　前作の18カ国から枠が6つ増えたものの、残念ながらデンマークが落選!?　新加入の7カ国が、どんなプレイを見せてくれるか楽しみだ!!

1.日本
2.イタリア
3.ブラジル
4.アルゼンチン
5.ドイツ
6.イングランド
7.オランダ
8.フランス
9.コロンビア
★10.ポルトガル
11.ブルガリア
12.スペイン
★13.クロアチア
★14.ベルギー
15.ナイジェリア
16.サウジアラビア
17.韓国
★18.ウルグアイ
★19.ロシア
20.アメリカ
21.スウェーデン
22.メキシコ
★23.ユーゴスラビア
★24.ギリシャ

三船氏が語る「2」のチーム

「現状でフォーメーション分けとかまではしたんですが、今回の新参加国の中には『え？』という国があると思うんですよ。そのへんは『1』を輸出した国のゲームプレイヤーの方の熱意に負けたという感じですかね。国のバランスに関しては、CPU戦を遊んだ時に同じフォーメーションでも、どんどんロングボールを打って攻めてくる国とか、逆に中盤あたりでチョコチョコ動いている国とか、いろいろ個性を感じ取れると思いますよ。

この24ヵ国を優勝へ導くストライカーは君だ！

スーパープレイが華麗に踊る！

出場国も発表され、登場が待ち遠しい「バーチャストライカー2」。操作系統は前作から受け継いだシンプルなものだが、アクションの数々は数倍もパワーアップ！ さらに、チームごとに攻撃的、守備的といった戦術が選択できるので、選手を操作してプレイする楽しみの他に、試合全体の流れを動かす、戦術の奥深さを味わうこともできるのだ!! スーパープレイを狙え！

ヒールキック
踵で後ろにパスを出す技。敵を引きつけてから出すと効果的！ ただ、敵にパスしないようにね。

パワーをためて

シュート!!
パワーを溜めてからシュート!! 外さないように、ちゃんと枠内を狙ってポールを蹴ろう。

ヘディングパス
受けたパスを、さらにダイレクトにパス。今回加わったダイレクトパスで、展開がスピーディーになった!!

キーパー横っ飛び!!
相手選手が放った強烈なシュートを、キーパーが横っ飛びでがっちりキャッチ！ 相手が入ったと思ったシュートを止めれば、精神的ダメージがカウンターに大きく作用するぞ!!

時間の流れがあるスタジアムの変化に注目!!

今回の「2」では、試合の行われる時間帯によってスタジアムの雰囲気がガラリと変化。昼間は全体的に明るく、夜ともなれば照明に灯が入るなど、それぞれ違った環境での試合が楽しめるようになっているのだ！

夜

ちょっと影に注目。昼の影は短く、夕方になるにつれ影は長くなり、ナイターでは照明で複数に!!

特別インタビュー ようやく形が見えた…本番はこれから

「バーチャストライカー2」ディレクター
三船 敏 SATOSHI MIFUNE

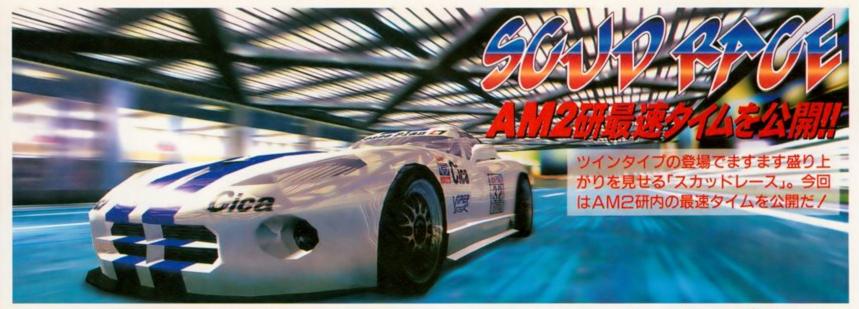
本誌■まずは先日のAOUショー初日に会場で直撃インタビューをさせていただきましたが、ショー2日間が終わっての感想は？

三船■最初の感想は、みなさんうまいなぁというのが率直なところでしたね。やっぱり前作をやり込んでいる方が多くて、逆にドリブルがあいかわらず強いとか、パスのつながりが悪いとか、バランス上まだできてないアラの部分を指摘されることも多かったですね。じつはショーの2日目にはバージョンが50%から52%に上がっていたんですが、ちょっとだけ根本的な部分で直したところもあったんです。そのへんは一晩でスタッフが頑張ってくれたところでして、本当ならそちらを見てほしかったんですけどね。

本誌■今回の「2」は〝戦略切り替え〟の要素が新たに入っていたわけですが、画面に向かったら正直使うの忘れてまして(笑)。ちょっとわかりにくいというか、目立たないかな？とも思ったのですが。

三船■じつは、そのへんはわざと目立たないようにしてた部分があるんですよ。例えば第4のボタンをつけたりしてないのもそのためなんですが、そこまで気が回らない初心者の方にも、使わないなら使わないで、ゲームは成り立つようにしてあるんですね。そういう意味でスタートボタンで戦略切り替えをできるようにしてあったわけなんです。あと、やろうと思えば、切り替えた時に〝オフェンシブ！〟なんて効果音も入れられるんですが、奥の深い対戦のためには、いつのまにかこっそりと戦略フォーメーションが変えられていたというほうが駆け引きが楽しめますから。『2』ではより深い戦略を楽しんでほしいと思いますね。

「80%まではすぐいくだろう」と語る三船氏。最後の詰めはもうすぐだ。

ツインタイプの登場でますます盛り上がりを見せる「スカッドレース」。今回はAM2研内の最速タイムを公開だ！

AM2研最速の男が語る、スカッドレースタイムアタックのポイント!!

「VFキッズ」でお馴染みの大崎氏。デザインと車の挙動を担当。

タイムアタックをする上でのポイントはドリフト中の姿勢制御ですね。特にツインタイプではドリフト中のマシンの挙動がより実車に近くなったので、小刻みなアクセルワークやブレーキングが要求されます。ただし、ギアをいきなり落としてドリフトする〝ギアドリ〞はコントロールが難しくなるだけなので、あまりオススメできませんね。

あと、スリップストリームもうまく使ってほしいところですね。今回の参考タイムは通常のモードで測定したものですが、スリップストリームをうまく使えば、タイムアタックモードより速いタイムが出せますよ。

ドリフト中の細かいアクセルコントロールがマシンの挙動を制御するポイントとなる。

初級昼 BEGINNER-DAY DOLPHIN TUNNEL

ドルフィン　トンネル

BEST LAP：31″80
TOTAL：2′08″50

まず、ポイント1はトンネル内の右コーナーです。ここは見た目よりもきついコーナーになっているので、アウト側から減速ポイントをギリギリまで遅らせて一気にハンドルを切ります。ドリフト角は深めで車体が真横になるような感じですね。あまり長くドリフトしていると次の最終コーナーがつらくなるので、早めに挙動を安定させましょう。ポイント2の最終コーナーは、やや早めにアクセルをオフにしてドリフトします。車体が滑り出したらカウンターをすぐ当てて260km/hぐらいをキープするように速度をコントロールしてください。

CHECK POINT 1 ギリギリまで我慢してドリフト

ほぼ直角に曲がるような感じで思いきりハンドルを切る。

CHECK POINT 2 アクセルワークが重要！

アウトにふくらみはじめたら、アクセルを一瞬オフにする。

初級夜 BEGINNER-NIGHT TWILIGHT AIRPORT

トワイライト　エアポート

BEST LAP：28″50
TOTAL：1′56″70

ここはとにかく2つのコーナーをいかに抜けるかがポイントですね。ポイント1のコーナーは2つのカーブを合わせた複合コーナーになっています。最初のカーブはやや早めにドリフトしてアウト側に抜け、2つ目のカーブが見えたらアクセルをオフにしてイン側に寄っていき、コーナーの出口が見えたらアクセルをオンにして立ち上がっていきます。ポイント2はアウト側ギリギリから進入して、そのままアウト側でドリフトを始めて徐々にイン側に寄るようにします。この時260km/h台をキープできるように小刻みなアクセルワークを行ってください。

CHECK POINT 1 2つのカーブからなる複合コーナー

小刻みなアクセルワークでドリフト角を維持する。

CHECK POINT 2 道幅を一杯に使って抜けろ！

コーナーの標識2枚目ぐらいからドリフト開始！

中級
MEDIUM MYSTERY RUINS
ミステリー　ルーンズ

BEST LAP:48″80
TOTAL:2′35″50

このコースはコーナーを抜けた直後にジャンプスポットがある場所が多いので、ライン取りに気をつけてください。

CHECK POINT 2 ドリフトアングルは深めに

フルブレーキで230km/hぐらいまで減速してからドリフト。

ポイント１はコーナーの標識の２つ目を通ったらすぐにアクセルをオフにしてドリフトします。アウト・イン・アウトで抜けてしまうと次のジャンプスポットをうまく抜けれなくなるので、道の真ん中をキープできるぐらいのスピードで抜けていきます。ポイント２は複合コーナーになっています。アウト側ギリギリから進入して、トンネルの出口付近で減速してドリフトさせ、１つ目のカーブを抜けます。２つ目のカーブで少しアクセルを緩めてイン側に寄り、すぐカウンターをあてながらクリアしましょう。このコーナーを抜けた直後にもジャンプスポットがあるのであまり長くドリフトしていると危険です。体勢を早く整えられるようにしてください。ポイント３はこのコース最大の難所ヘアピンです。まず、アウトギリギリから進入します。コーナーの標識にさしかかったら、すぐにブレーキングして220km/hぐらいに落としギアを３速に入れてドリフトします。あとは200km/h台をキープするように速度を調整しながら曲がっていきましょう。このヘアピンは３速で抜けるのが理想ですが、なれないうちは２速まで落とした方がいいかもしれませんね。ポイント５、６は最終コーナーです。このコーナーは３つのカーブがある複合コーナーになっているので注意してください。最初のカーブはコーナーの標識の２枚目を過ぎたら減速、ドリフトしてアウト側に抜けていきます。２つ目のカーブが近づいたらアクセルを少し緩めてイン側に近づきすぐにアクセルをオンにしてドリフトしながら３つ目のカーブも抜けていきます。浅めのドリフトアングルをキープできるようにうまく速度を調節してください。

CHECK POINT 1 直後のトンネルに注意！

アウト側で車体を滑らせ、アクセルコントロールでインへ。

CHECK POINT 3 フルブレーキで一気にインへ

アクセルをオフにしたままドリフトして抜けていく。

CHECK POINT 4 3つのカーブを持つ最終コーナー

このぐらいからアクセルオン。滑らせながらトンネルへ。

CHECK POINT 5 滑らせながらトンネルをくぐる

最後のカーブは早めにアクセルを開け速度をかせぐ。

上級
EXPERT CLASSIC CASTLE
クラシック　キャッスル

BEST LAP:50″50
TOTAL:2′39″00

上級コースは道幅が狭いので、アザーカーに邪魔をされないようにライン取りに気を使いましょう。

CHECK POINT 2 ジャンプ前に減速をしておく

手前のジャンプスポットで挙動を乱さないように。

ポイント１は橋を渡った後の右コーナーです。橋に入ると急に道幅が狭くなるのでアザーカーに当たらないよう注意して下さい。フルブレーキで260km/hぐらいに減速してドリフトさせます。馴れてきたらコーナーの出口にあるバンク部分に乗り上げて、脱出速度をかせいで下さい。ポイント２はHARP HALL内の右コーナー。ここはこのコーナーの手前にあるジャンプスポット直前でアクセルオフ。着地と同時にギアを３速に入れてアウトいっぱいから進入してドリフトしてください。このまま３速を維持して次のコーナーも抜けていきます。次のポイント３、４が上級コースの難所でしょう。まず、コーナーの標識の２枚目を過ぎたらブレーキングして３速に落とします。アウトいっぱいからドリフトを始め、さらにアクセルコントロールでスピードを落としつつイン側に寄せていきます。このコーナーをアウト側に抜けてしまうと次のコーナーで理想のラインをとれなくなるのでアウト・イン・インで抜けられるようにしてください。次のポイント４はアウトからやや進入を遅らせ３速のままドリフトで抜けます。下り坂でリアが流れてスピンしやすいので注意しましょう。この２つのコーナーは200km/hキープぐらいを目安にしてください。最後のポイント５ですが、ここは道を走ってはいけません(笑)。コーナーの看板の裏側を通るような感じで道の左側を通って早めにドリフトします。ドリフト角はかなり深めで、道に対して車が直角になるような感じでドリフトさせます。速度は220km/hぐらいが目安です。ここはブレーキングポイントの目印が特にないので何度も練習して感じをつかんでください。

CHECK POINT 1 橋の出口でフルブレーキ！

アザーカーに邪魔されないように注意！

CHECK POINT 3 内側の壁に沿うように走る！

なるべくイン側をキープして走るようにしよう。

CHECK POINT 4 アクセルは控えめでインをキープ

ドリフト角が深めなので、一瞬のミスが命取りになる。

CHECK POINT 5 道は気にせずベストラインを走る

道は走らずに、このぐらいから一気にドリフトする。

この最速タイムを超えられるか!!

ツインタイプの登場で１プレイ100円のロケーションも増えてくるはず。ぜひタイムアタックにも挑戦してみてほしい。ツインタイプはマシンの挙動が実車に近くなったので難しくなったと感じるかも知れないが、慣れてくればマシンコントロールの面白さを味わえるはずだ。

SEGA SATURN SOFT REVIEW セガサターンソフトレビュー

WEEKLY

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

3月15日～3月28日

今回は嵐の前の静けさか？　本数は少ないけど、強力なタイトルが登場しているぞ。こんな時こそよーくチェックしよう。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定１週間以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の“参考意見”としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
●柳田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒

今年も確定申告に行って来ました。選挙と確定申告、それと納税のときだけ社会の一員だと実感できますが、楽しいものではないですね。（ようこ）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎

インターネット対戦ゲームが楽しすぎ！恐怖で全身汗びっしょりになったり、生活が破綻しかけてたり、腱鞘炎間近だったり。でもまだやる。麻薬的。（居）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●リアル鈴木
●綱島不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一／他

「ストⅢ」で前から使おうと決めてたキャラが強キャラで、次に使うと決めたキャラは永久コンボ発覚で幻滅。一気にやる気が失せてしまった。（健崩）

発売予定ソフト

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

3月20日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	難
平均点	8.33

●セガ
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG（ウォーシミュレーション）
●バックアップ（2コ・200ブロック）
●1人用

歴史をリアルに再現
アドバンスドシリーズの決定版。デュアルマップ等、数々の新システムを採用している。

兵器図鑑では、登場する兵器がいつでも……。

Vol.9　100Pへ

いいけど女の子には……

「WA大戦略」もそうだったけど、相変わらずていねいな作りです。オープニングもきれいだし、戦闘システムもよくできてるし、兵器の種類もてんこ盛り。マニアックなファンにはたまらない作品でしょうね。でも一般人、特に女の子にはちょっとついていけない世界だと感じちゃう。ゲームに慣れさせようと士官学校からプレイさせてくれるのはいいんだけど卒業試験からしてすでに難関、頭使って２時間弱ってとこで、先を想像すると気が遠くなりそう。血飛沫をあげて倒れていく歩兵部隊にも涙が出ちゃう。（かおり）

7

鼻歌まじりでドンパチです

バックミュージックでいきのいい軍歌が流れながら、美しいグラフィックとテンポのいいストーリー展開で飽きのこない作りになっている。中でも驚いたのが、ユニットを動かす際に地上と空中で視点が切り替わるところ。特に空から見下ろしたマップがきれいで、のんびりと見ていたくなるほど。肝心の戦闘もそれぞれつぼを押さえてあって非常にわかりやすく、好感が持てました。ビギナーでもマニアックな人でも、すんなりと遊べるのではないでしょうか。小生としてはおススメできる一品だと思います。マジで。（MAN次郎）

9

アクセスも問題なし

歴史SLG数あれど、内容とボリュームにおいて現在の最高峰と断言できる。戦闘デモの機体数がいつも５機だったり、日本とは関係のない第二次世界大戦のキャンペーンだ…、などというのはこの作品では重箱の隅をつつくようなもの。ただし初心者には、かなり高い敷居なのは確か。日頃ファンタジーものしかプレイしていない私には、士官学校の卒業試験にも手を焼いた。兵器図鑑モードなど、膨大なデータを入力した労力を考えると、頭が下がる思いだ。将軍ユニットによる占領や、航空機による索敵など新機能もグッド。（綱島）

9

神凰拳

3月20日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	難
平均点	6.0

●ザウルス
●5,800円
●ACT（格闘アクション）
●無限コンティニュー制
●1人～2人用（対戦）

天変地異を巻き起こせ！
アーケード、ネオジオCDからの移植。強力な天変地異技を使うことが出来る格闘ACTだ。

神々の壮大な闘いが繰り広げられる！

Vol.8　105Pへ

初心者はやりこむ以外道なし

ゲーセンでは、グラフィックに惹かれて（あ、グラフィックの美麗さは十分合格点です。）何回かプレイしたものの、全然うまくならずにすぐ諦めてしまった苦い記憶が。今回、担当ライターに教えを乞い、やっと勝つポイントは空中戦だとわかりかけたけど、それでも難しい。できれば面白いんだろうな。最初に感じたとっつきにくさは、ゲームシステムが上級者向けだったからではなかったのかと思います。また購入者全員プレゼント（お金は必要）のフィギュアは、ゲームが下手な私にも大いに魅力。諦めずに買ってやりこもう。（ようこ）

7

模倣的

なんだかんだいっても「ストⅡ」の呪縛（？）からは解き放たれていない格闘モノ。売れた2D格闘のいいとこだけ集めたようなシステムだけど、ゴテゴテくっつきすぎてて慣れるまでに時間が必要か。基本はしっかりしてるゲームだとは思うけど、キャラごとのバランスがダメっぽいな。ていうか、女キャラと主人公、強すぎないか？クソ長い連続技が多いうえに、やたら強い攻撃とかあるし、やられるほうはストレス溜まりまくりなはず。キャラに魅力がないってところもヤバめ。味のない不細工さ……っていうんですかね。（居酒屋）

4

2D格闘マニア向けか？

いつも感じる事だがネオジオの格闘ゲームはＣＰＵが強い。神凰拳も４人目くらいから異常な強さになる。しかも今までの２Ｄ格闘にはなかった新システムも多いので、そのシステムに慣れるのにひと苦労。だが、その新システムに慣れてしまえば非常に面白いゲームなのも事実。特に空中バトルが熱く、連続技ができるようになると最高。初めからボスキャラが使えるなど、サターン版オリジナルの要素があるのも良い。残念なのがキャラクターに魅力がないこと。３Ｄレンタリングじゃなければよかったのかもしれない。（健崩）

7

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～

3月20日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.66

●ヒューマン
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（シミュレーション）
●バックアップ（1+6コ・1507ブロック）
●1人プレイのみ

目指せ！地域一番店！
コンビニ経営をシミュレートしたゲーム。店員を雇い、売上げを伸ばし店舗数を増やせ。

場所選びから、店舗の内装まで多彩な項目。

Vol.9　120Pへ

女性ユーザーズ：おままごとっぽい感じが好き

昔遊んだリカちゃん人形のお店みたいなミニチュア感覚が楽しいですね。内装が自分で好きにできるし､商品が売れると､棚に細かく描きこまれたお菓子なんかがちゃんとなくなるし。店舗が増えると見回りが大変だけど、難しい作業も特にないのでシュミレーション初心者でもとりつきやすいのでは？ ただ､難を言えば操作がしづらい。はっきりいってパッドでプレイするのは大変で、顧客を１人１人調査したり万引き犯を捕まえたりといった細かい操作が非常にやりづらい。ゲーム自体は楽しいのに、もったいないなぁ。（美緒）

7

ハイローラーズ：遊ばされてる感じ

店をおっ建てて内装して商品を並べてアンケートを気にして……。どうも"客に媚びながら店を作る"ってあたりが俺はイヤだな。店を建てて経営を始めるまでは、ある程度"作る"楽しみがあるからそこそこ楽しい。でも、それ以降は画面に表示されるアンケートの結果に合わせて細かな変更をするだけになっちまいますな。どんどん店を作っても実感がわかないし、季節に合わせて商品を変えるなんて、ただ面倒くさいだけ。細かい作業を多くするなら、せめてレスポンスをよくしてくれんかね、と思う今日この頃でして。（居酒屋）

5

ゲストライターズ：お店作りにハマる

題材がわかりやすく、操作も簡単。数値などを気にしなくても気楽に遊ぶことができるので、シミュレーション初心者でもとっつきやすくオススメ。特にお店の内装レイアウトにはハマること請け合いで、練りに練ったレイアウトの中を、思った通りにお客さんが動くのを見たらもうやめられない。ただ、ゲームが順調に進めば進むほどプレイヤーがするべきことが減ってくるので、お店をじっと見守れない人にはちょっとつらいかも。あと、パッドではカーソルの操作がしにくい。マウスならもっと快適に遊べたのに残念。（角田）

8

スタンバイSay You!

3月20日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 難　平均点 4.0

●ヒューマン
●5,800円（全年齢推奨）
●ADV（シミュレーションアドベンチャー）
●バックアップ（3コ・6ブロック）
●1人プレイのみ

声優ファン必見！
プレイヤーは新任の音響監督。オリジナルアニメ「インタラプトガール」の完成を目指す。

マルチエンディング方式を採用している。

Vol.8　106Pへ

女性ユーザーズ：なんつーか難しいゲームね

今、声優が出演するゲームは数多くあるけど、その中でもかなり難しいゲーム。なにが難しいって、指導のしかたによって、どう演技が変わるか、シロートにまったくわからないこと。できれば先生役の声優さんからアドバイスをもらえればよかったのに。でも一番の問題はスタジオ内で主人公を動かす場面。制限時間は厳しいし、マップもわかりにくくて、声優を探し行くときも時間切れで４回もゲームオーバーになった私です（泣）。ゲームというより声優の収録風景を撮ったファン専用ビデオって感じですね。（あつこ）

5

ハイローラーズ：ちょっとマニアックすぎ？

声優の仕事に首を突っ込み、新任の音響監督として腕を発揮するのはわかった。あと、有名な声優の仕事っぷりが、画面を通して見れるのも、ファンにとっては嬉しいことだと思う。でも、ゲーム要素が中途半端で、ユーザーにどう楽しんでほしいかが正直わかりませんでした。例えば、声優と接触している際のグラフィックは数える程度だし、演技指導できるといってもほめるか、もうちょっとノリをよくぐらい。ズバリそれで、何がよくなるのだろうか？　本当に仕事している感じが得られませんでした。（MAN次郎）

3

ゲストライターズ：おまけの方が面白い

個人的に同社の「アポなしギャルズ」はかなり評価しているのだが、これは本編であるハズのゲーム部分がおざなり。スタジオ探索もゲームオーバーになりやすいだけだし、なによりリハーサルなしで本番収録した方が自然な演技になるのが腑に落ちない。無理してムービーを収録するより、静止画だけにしてフル音声にして欲しかった。声優ファン向けだからこそ、声優との疑似的なコミュニケーションを取れるシステムを検討してほしい。おまけのクイズモードや、声優をいろいろ選択して製作するドラマのほうは面白いのに。（網島）

4

編集部総評

「千年帝国～」がヤバイほどの味が出ていて１番人気か？　次週は年度末ラッシュでなんと５ページでお届け。必見だぞ!!

イチ押しは「コンビニ」｡身近にあるものだけにハマリ度も高いです｡「アドバンスド～」も大戦略ファンなら即買いでしょ。（あつこ）

時間をかけて遊ぶには「千年帝国」と「コンビニ」。友達とノリよくやるなら「神魔拳」で連続技探しもいいね。（MAN次郎）

３月＆４月の発売リストを考慮すると格闘は見送りか｡「千年～」は男なら挑戦する価値あり｡「コンビニ」は家庭用要素しだい。（網島）

新着ソフト＆周辺機器チェック!!

今回は数多くのファンを持つキャラクターを使用した２本を先取りチェック!!
キミの好みはどちら？「対戦コラムス」は次週でレビューを行うぞ!!

ときめきメモリアル Selection 藤崎 詩織

3月27日発売

使用サンプルの完成度 100%

●コナミ
●2,800円
●ETC（バラエティソフト）
●1人プレイ用

ビデオクリップ、CG集、セリフ集等……藤崎詩織の魅力をたっぷり収録。

「ときめき」のヒロイン、藤崎詩織ちゃんが昨年12月に満を持してアイドル歌手デビュー！　で、そのプロモーションビデオならぬプロモーションソフトがこれなんだけど、正直なところ「俺の見たことない詩織ちゃんがこの世に存在するなんて許せない！」という人以外がいじっても、物珍しさしか感じないでしょう。割り切る、というのも１つの楽しみ方ではある。"デビューシングルクリップ（トゥルーモーション再生）を最後まで通して観られる媒体は現時点ではこれだけ"という意味では間違いなく貴重品。（E）

花組対戦コラムス

3月28日発売

使用サンプルの完成度 100%

●セガ
●5,800円
●ETC（ドラマチックパズル）
●バックアップ（クリアデータなど・10ブロック）
●1人～2人用（対戦）

花組がコラムスで復活。新たに追加された攻撃やLIPS等フィーチャーも！

サタマガグランプリでも６部門を独占し、いまやサターンユーザー以外にもその名を知られるようになったサクラ大戦が、今度はコラムスになって登場。１人用のクラシック＆パズルや２人対戦、勝ち抜き型のシンデレラモード、各キャラクター書き下ろしのストーリーモードなどゲームタイプは豊富。セリフやビジュアルなど新規に用意された素材もふんだんに使われている。サクラファンはもちろん、あの名作「コラムス」のファンも裏切らず、ユーザーを飽きさせない、充実した内容に仕上がっている。（がすけつ）

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A･RPG…アクションロールプレイング／S･RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6,800円	セガ	ADV	
	7日	EVE burst error 特製パワーメモリー付きバージョン	7,800円	イマジニア	ADV	④、18推
	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	5,800円	コナミ	SHT	銃
	7日	GAME-WARE Vol.4	2,980円	ゼネラル・エンタテイメント	ETC	
	7日	PLANET JOKER	5,800円	ナグザット	SHT	マウス,マルコン
	7日	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	4,800円	バンダイ	SHT	ツイン
	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	14日	マンクスTTースーパーバイクー	5,800円	セガ	RAC	ハンドル,マルコン
	14日	WORMS	5,800円	アイマックス	SLG	
	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	2,980円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	14日	アドヴァンストV.G.(通常版)	7,800円	TGL	格闘ACT	
	14日	アドヴァンストV.G.(ジグソーパズル込み初回限定版)	9,800円	TGL	格闘ACT	
	14日	優駿クラシックロード	5,800円	ビクター/ビクターソフト	SLG	
	15日	実戦パチスロ必勝法4	5,800円	サミー工業	TAB	
	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	6,800円	セガ	SLG	
	20日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	5,800円	ヒューマン	SLG	
	20日	スタンバイ Say You!	5,800円	ヒューマン	ADV	
	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	2,800円	コナミ	ETC	
	28日	花組対戦コラムス	5,800円	セガ	PUZ	
	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	5,800円	セガ	SPT	
	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A･SHT	
	28日	サイバーボッツーフルメタルマッドネスー(通常版)	5,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	28日	サイバーボッツーフルメタルマッドネスー(超限定版)	7,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	28日	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	8,800円	光栄	ADV	
	28日	三國志孔明伝	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	★セガサターン用ワープロ・キーボードセット	34,800円	光栄	周辺	
	28日	大航海時代II	6,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	5,800円	サミー工業	ETC	
	28日	卒業 Crossworld	5,800円	小学館プロダクション	ADV	
	28日	パズルボブル3	5,800円	タイトー	PUZ	
	28日	モンスタースライダー	5,800円	ダットジャパン	PUZ	
	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	6,800円	TGL	S･RPG	
	28日	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	5,800円	メディアワークス	RPG	
	下旬	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	徳間書店インターメディア	ツール	
	下旬	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	9,800円	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT	
4月	4日	メタルスラッグ	5,800円	SNK	A･SHT	RAM
	4日	メタルスラッグ(拡張RAM同梱版)	7,800円	SNK	A･SHT	RAM
	4日	ウォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	4日	アンジェリーク Special 2	7,800円	光栄	SLG	
	4日	アンジェリーク Special 2 プレミアムBOX	9,800円	光栄	SLG	
	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	6,800円	光栄	EDU	
	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	6,800円	光栄	EDU	
4月	4日	神風拳	5,800円	ザウルス	格闘ACT	
	4日	パズルボブル2X+スペースインベーダー	5,800円	タイトー	PUZ&SHT	
	4日	SANKYO FF	5,800円	ティーイーエヌ研究所	周辺	
	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	5,800円	ティーイーエヌ研究所	ETC	SANKYO FF対応
	4日	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	6,800円	データイースト	TAB	②
	4日	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	4日	マジカルホッパーズ	6,800円	バンダイ	ACT	
	11日	コマンド&コンカー	6,800円	セガ	SLG	②
	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	2,980円	NECインターチャネル	ETC	限定販売
	11日	新テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	11日	東京SHADOW	8,800円	タイトー	MOV	
	18日	雀帝　バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
	25日	★サタコレ／ドラゴンフォース	2,800円	セガ	S･RPG	
	25日	★サタコレ／バーチャファイター2	2,800円	セガ	格闘ACT	
	25日	★サタコレ／ぱくぱくアニマル	2,800円	セガ	PUZ	
	25日	★サタコレ／レイヤーセクション	2,800円	タイトー	SHT	
	25日	★サタコレ／DX人生ゲーム	2,800円	タカラ	TAB	
	25日	Civilization　新世界七大文明	5,800円	アスミック	SLG	
	25日	龍的五千年	6,800円	イマジニア	ADV	
	25日	キャスパー	5,800円	インタープレイ/EAV	ACT	
	25日	下級生	7,800円	エルフ	恋愛	18推、③
	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	25日	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	25日	わくわく7(拡張RAM同梱)	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	25日	ファンタステップ	5,800円	ジャレコ	ADV	マウス
	25日	WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル	5,800円	翔泳社	SLG	
	25日	シーバス・フィッシング2	5,800円	ビクター/ビクターソフト	SLG	
	25日	デジグ　アクアワールド	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	25日	デジグ　TIN TOY	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	25日	スカイターゲット	未定	セガ	SHT	アナログ,マルコン
	28日	峠KING THE SPIRITS 2	5,800円	アトラス	RAC	
	上旬	新海底軍艦～鋼鉄の孤独～	6,800円	アスキー	SLG	
	下旬	太平洋の嵐2 疾風の艨艟	6,800円	イマジニア	SLG	
	下旬	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	②
	下旬	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	ザ・クロウ	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	エルフを狩るモノたち	7,800円	アルトロン	ADV	
	未定	ブラック　ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	機動戦士Zガンダム　前編　Zの鼓動	6,800円	バンダイ	ACT	
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	5,800円	ヒューマン	RAC	
5月	2日	THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド）	7,800円	ヴァージンインタラクティブ	ADV	③
	9日	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	6,800円	アスク講談社	ADV	②
	9日	フリートークスタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～	5,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
	23日	ゲーム天国	5,800円	ジャレコ	SHT	
	23日	ゲーム天国　極楽パック	7,800円	ジャレコ	SHT	ビデオつき
	30日	ダークハンター～下 妖魔の森～	6,800円	光栄	EDU	
	30日	ダービー穴リスト	6,800円	メディアエンターテイメント	ETC	
	下旬	エーベルージュ	6,800円	タカラ	SLG	
	下旬	SKULL FANG ～空牙外伝～	5,800円	データイースト	SHT	
	下旬	デジタルアンジュ-電脳天使SS-	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	クライムウェーブ	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	RAC+SHT	
	未定	BLAM! マシーンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	フィッシング甲子園II	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	プラドルDISC キャンペーンガール'97	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	5,800円	ジャレコ	ACT	
	未定	BREAK POINT	6,800円	パック・イン・ソフト	SPT	
	未定	GROOVE ON FIGHT	未定	アトラス	格闘ACT	RAM
	未定	GROOVE ON FIGHT(拡張RAM同梱)	未定	アトラス	格闘ACT	RAM
	未定	インパクト レーシング	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT+RAC	
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
6月	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
	27日	提督の決断III	9,800円	光栄	SLG	
	中旬	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
	下旬	マジカルドロップIII～とれたて増刊号～	5,800円	データイースト	PUZ	
	下旬	大戦略 -STRONG STYLE-	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	★政界立志伝	5,300円	BMGジャパン	TAB	
	未定	★コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A･SHT	
	未定	★沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス(仮称)	未定	コナミ	SHT	
7月	11日	☆GO III Professional　対局囲碁	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	Cat the Ripperー13人目の探偵士ー	5,800円	トンキンハウス	ADV	
	未定	サイドポケット3	未定	データイースト	TAB	
9月	未定	ファンズフォルム(仮称)	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	未定	★ファルコムクラシック	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	
	未定	★ファルコムクラシック(限定2枚組)	6,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	②
春	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は「愛が勝つ」?	5,800円	セガ	ADV	
	未定	アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	6,800円	バンダイビジュアル	SHT	②
	未定	はるかぜ戦隊Vフォース	5,800円	ピング	SLG	③
	未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S・RAC	
	未定	ボディー バイオニクス 〜驚異の小宇宙 人体〜	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	デザエモン2(DEZA 2)	未定	アテナ	SHT	
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S・RPG	
	未定	ルナ シルバースターストーリー MPEG版(仮称)	未定	角川書店	RPG	ムービーカード付属
	未定	実況パワフルプロ野球97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
	未定	Jリーグ GO GO ゴール!(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	カオスシード	未定	ネバーランドカンパニー	SLG	
	未定	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	未定	パック・イン・ソフト	PUZ	
夏	未定	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧
	未定	バイオハザード	5,800円	カプコン	ETC	
	未定	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	未定	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	未定	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-(仮称)	5,800円	メディアミューズ	格闘ACT	
	未定	キリングタイム	未定	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	エンジェル グラフィティS〜あなたへのプロフィール〜	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	〜ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	DESIRE 〜背徳の螺旋〜	未定	シーズウェア/イマジニア	ADV	18推
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	街	未定	チュンソフト	サウンドノベル	
	未定	タンク(仮称)	未定	BMGジャパン/NMS	ACT	
	未定	ラングリッサーⅣ	未定	メサイヤ	SLG	
	未定	レイヤーセクションⅡ(仮称)	未定	メディアクエスト	SHT	
	未定	瞳Evolution(仮称)	未定	メディアリング	育成SLG	
	未定	リアルサウンド	未定	WARP	ETC	②
秋	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	HOP STEP あいどる	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	未定	プリズムコート(仮称)	未定	FPS	育成SLG	
	未定	雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
97年内	未定	Wizard's Harmony2	4,900円	アークシステムワークス	育成SLG	
	未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	バーチャル・シアター	6,800円	サクセス	ETC	
	未定	RENSA-恋鎖-	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A・RPG	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	ミニスカポリス(仮称)	未定	SADA SOFT	ETC	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	幻の魚 [The Phantom Fish]	未定	ソフトオフィス	SLG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON 〜THE LEND of DRAGON CASTLE〜	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3 〜ライトニング・エンジェル〜	未定	ハドソン	SLG	
発売日未定	未定	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	②
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ゲーム日本史〜天下人 秀吉と家康〜	6,800円	光栄	EDU	
	未定	★ステークスウィナー2	5,800円	ザウルス	ACT	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB	
	未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	オベリスク〜プロジェクト・オスカーを遂行せよ!〜	6,800円	BMGジャパン/HATNET	ADV	
	未定	紫炎龍	5,800円	童	SHT	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ラストブロンクス 東京番外地	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	NHL Breakaway	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	All Star Baseball	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	BATTLE SPORT	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	ロッククライミングシミュレーション 未踏峰への挑戦 アルプス編・ヒマラヤ編	未定	ウイネット	SLG	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S・RPG	18推
	未定	魔法少女プリティサミー	未定	NECインターチャネル	ADV	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ Ver.9.7〜	未定	KAZe	TAB	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1「月の神殿」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2「死闘!ワイリーナンバーズ」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3「最後の戦い!!」	未定	カプコン	ADV	
	未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク `THE FISH´	未定	光栄	ETC	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
	未定	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	未定	コナミ	PUZ	
	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	★リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	未定	コナミ	SHT	
	未定	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	未定	SADA SOFT	ETC	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん! with シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学園LUNAR!	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
	未定	★サンダーフォースV	未定	テクノソフト	SHT	
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream〜オンエアが待てなくて〜	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	★古代降霊 百物語(仮称)	未定	ハドソン	ETC	
	未定	★BULK SLASH	未定	ハドソン	A・SHT	
	未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	MARICA〜真実の世界〜	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	かもめ大作戦 〜女神たちのささやき〜	未定	ピング	SLG	
	未定	バブルシンフォニー	未定	ピング	PUZ	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	デッドリースカイ(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	ACT	
	未定	リーサルエンフォーサーズ(仮称)	未定	コナミ	SHT	
	未定	SAVAKI(仮称)	未定	アルトロン	格闘ACT	
	未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	未定	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	ファイロ&クロード(仮称)	未定	BMGビクター/インタラクティブスタジオ	ACT	
	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	未定	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	RPG	

ぷよSUNとデイトナのハガキの多さにゴーゴーガールもデロリンマン。そろそろ新作の裏技も欲しいとこネ！

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技a GO! GO!

最近サターンの内蔵時計を使った裏技が多い。
これは某遊駅じゃできないコト。
サターンユーザーだけが楽しめる特権ってやつだね。

イラスト／Jerry

1級

デイトナ USA CIRCUIT EDITION

元祖ホーネット登場？ 5つ星のスピードを見せてやる！

東京都 石川 道徳クン

前作のホーネットと同じカラーリングの「デイトナカー」が使えるのは知っているよね。グリップ・加速・最高速のすべてが5つ星の最強のスゴイ車。この「デイトナカー」が実はコマンドでも出せるのだ。初めてプレイする人でもすぐに最強車で走れるってワケさ。

これで苦手なコースも比較的楽に走れるはずだ。

★ポイント★

モード選択時にX・Y・Z・Rを押しながら決定すると、カーセレクトの1番下に現れる。

3級

ファンタジーゾーン

バンピー不要！ ゲーマーにしかわからない、こだわりオプション

編集部提供

セガファンには知らない人はいない（？）名作シューティング。それだけにオプションも充実しているよね。ここでさらにオプションを増やしちゃう裏技を教えるよ。この隠しオプションでは一般プレーヤーにはわからないような細かい部分が設定できるのだ。

オプション画面でLかRを押すと、隠しオプションに入れる。

★ポイント★ **表に示した条件を満たすと、隠しオプションの項目が追加されていく。（条件が満たされると音が鳴る。）**

MUSIC TITLE	海外バージョンの、ステージの冒頭に表示される2面の曲名の誤字を訂正する。出現条件はサウンドテストで2面の曲を連続3回鳴らす。
BOTTOM LINE	画面最終行に表示される文字の位置をアーケード版と同じにする。出現条件はオプションの1番上と1番下の行でカーソルで10回以上、上下に移動させる。
AUTO RAPID	自動連射速度を設定する。（ボムの連射はできない）出現条件はゲーム中にレーザー以外の武器でショットボタンを押しっぱなしにする。

2級

ぷよぷよSUN

春夏秋冬、楽器を鳴らし続けるヒマ人達の1日

神奈川県 竹中純吾クン

ギャラリーモードの中の「アトリエ」の絵が祝日など特殊な日付けになると変るのは、サタマガ読者なら知っているよね。ここでアトリエだけじゃなくて「おんがく」の絵を見てみよう。季節でアルル達の服や背景が変化するよ。

★ポイント★

「アトリエ」「おんがく」の絵が、季節や日付けによって変化する。サターンの内蔵時計を変えることで、簡単にすべての絵が見られる。

春モード

春のお花畑の中で楽しげに演奏する着物姿のアルル達。

サンタモード

サンタクロースの格好で登場。背景はなぜか春っぽい？

2級

バトルバ

祝日にはバトルバで熱く対戦！ ロード中さえ目が離せない

富山県 津田 圭介クン

対戦がめちゃアツイこのゲーム。一度ハマるとかなり抜けられない面白さがある「バトルバ」のちょっとした裏技を紹介。正月や夏休みになると対戦プレイのロード画面が変わるぞ。これも内臓時計変えれば簡単に見られるんだけどね。

★ポイント★

対戦プレイのコース決定の後のロード画面の絵が特定の日になると変わる。

正月	1月1日～4日
バレンタイン	2月14日
夏休み	7月25日～8月15日
宿題	8月16日～9月1日
クリスマス	12月24日・25日

通常は・・・

なんの変化もない普通のロード画面でございます。

夏休みバージョン

キャラクターの水着姿がバッチリ。サービス良いね！

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

お詫び サタマガVol.7掲載のデイトナCEのUMA・UMA2使用の裏技に間違いがありました。すべてのコースで1位を取るか、今号で掲載したコマンドで「デイトナカー」を出現させた後でなければ、コマンド入力してもUMA・UMA2は出現しません。関係者及び読者の皆様にご迷惑かけたことを深くお詫び申し上げます。

GAME&ART

ゲームとアートの微妙な関係

昆虫に見られる複眼。人間にもあれぐらいたくさんの目があれば、
小さなイザコザなんて、なくなっちゃうのかも知れません。

第7回 複眼の思考

作品7
「EVE burst error」
シーズウェア／イマジニア
1997.1.24
7,800円(4枚組)
ADV(18歳以上推奨)

テレビゲームをやっていると、親から「ゲームばかりやってないで勉強しなさい」と叱られる子供も多いだろう。それに比べ、本を読んでいる時、「本ばかり読んでないで」とは言われない。どうして本を読むのは良くて、ゲームをするのは悪いことなのだろう。

その答えは簡単だ。大人はテレビゲームのすばらしさが分かっていないからだ。本を読めば頭が良くなって、ゲームばかりしていると頭が悪くなると思っている。

そんな変な考えが大人の世界に、はびこっている。

じつはテレビゲームは「脳に効く」。つまり頭が良くなるとぼくは考えている。ぼくは先日、「イヴ・バーストエラー」を始めた。このゲームをやって、「まるでピカソみたい」と思ってしまった。別にキャラの顔がピカソの絵に似ているということではない。もっと「本質」的な話だ。ゲームの仕組みそのものが「ピカソ的」なのだ。

「髪を結う女」ピカソ作

「イヴ・バーストエラー」はマルチサイトシステムというスタイルのゲームだ。主人公に「小次郎」と「まりな」がいて、それぞれのCD-ROMを交互に入れ替えながらゲームを進めていく。物語の舞台は同じ時代・同じ土地なのだが、それを小次郎とまりなという2つの視点から見ることができる。

このような作りの物語は、デジタル技術だからできることだ。本や映画や漫画にはできない。

ぼくはかつてフランスの小説家ベルナール・ウエルベル氏にインタビューしたことがある。彼の本『蟻』は日本でもベストセラーになった。この小説には3つの物語が交互に出てくる。それらが関係したり独立したりして、ページは進んでいく。

作者のウエルベル氏は、この作品をコンピュータを使って書いたという。これくらい複雑な構成の小説になると、紙の原稿用紙には書けない。ワープロで書いた文章を、切ったり、コピーしたり、「貼り付け」たりして出来上がっていく。『蟻』はデジタルなしでは完成しなかった小説だ。

ゲームは、このような複数の物語が同時進行し、複雑にからまっている世界を描くのが得意だ。

「イヴ・バーストエラー」がそれで、このゲームには主人公が複数いて、それぞれの視点からの世界が描かれる。「自分」の視点から見ていた世界が、他の主人公の登場によって別の角度から見られるようになる。世界の動きを客観的に、複数の視点でとらえられるようになる。熱心にゲームをやっていれば、そういう能力が身に付くのだ。

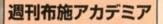
こういう「複眼の思考」は、複雑な現代社会をサバイバルするのに大切な能力だ。未来のある子供たちは受験勉強などやっている時ではない。もっと真剣にゲームをしなければいけない。

やはりデジタルな社会を生きるには、デジタルで作られた世界で自分を鍛えるしかない。ぼくなども、そろそろ「脳がかたくなる」年齢だが、なんとか複雑で柔軟な脳をつくろうと、ゲーム機の前にすわりっぱなしの時間を過ごしている。

ところで、この「複数の視点」から世界を見る、という感性は、20世紀を代表する画家ピカソの絵画の本質でもあった。ピカソは人間の顔を描くのに、前からみた目と口に、横から見た鼻を描いたりした。「複数の視点」から世界を見ていたのだ。

ピカソの絵が難解で分からない、と嘆いているあなた。「イヴ・バーストエラー」は楽しめましたか。もしそうなら、ピカソなんて簡単だ。どちらも「複数の視点」なのだ。同じことなのだ。

そもそもテレビゲームというのは、もっとも「脳」に近い世界だとぼくは考えている。大脳生理学では、脳のなかの情報処理は「並列」でされるという。つまり「複数の視点」だ。だから「ピカソみたい」なゲームをやれば、当然、脳の働きそのものを鍛えていることになる。世の大人たちに、ゲームこそ子供の脳を鍛える、とぼくは言いたい。

布施英利(ふせ ひでと)。東京藝術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。博士はこの原稿を書き終えた翌朝、流氷ダイビングに挑戦するため、北海道へと旅立った……。

インターネット上にある博士の研究所「電脳・布施アカデミア」。今週は東京ジョイポリスで話題の「ザ・クリプト」体験や、映画「パラサイト・イヴ」の評論などを中心にお届けします。URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademiaです。

サクラ大戦
原画＆設定資料集

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。
豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。
さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの"きもの＆袴セット"をはじめ、
盛りだくさんのプレゼントも用意。

サクラ大戦のすべてをここに集結した、
豪華絢爛太正浪漫本！

この本だけの
充実！帝都大事典掲載
【弐大付録】
描き下ろしポスター＆花組・戦闘コスチューム型紙

大増刷出来
好評発売中

定価2,000円

ふたつのサクラ咲いてます。

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol-1

サクラ大戦
帝撃シークレットファイル

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定＆CGをCD-ROMに一挙収録!!

大増刷出来
好評発売中

定価1,480円

for SEGASATURN/Windows
Macintosh/3DO/PCFX
(セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売りのセガサターンフォトCDオペレーターかツインオペレーターが必要です)

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

2月28日号のプレゼント当選者

①「セガサターン」対応ソフト（20名）
神奈川県・太田和晃、東京都・蛭田尚道、東京都・澤本洋二、静岡県・田中幸輔、岩手県・島田治靖、北海道・園邑厚司、島根県・比和修次、群馬県・秋本和磨、福岡県・原村美穂子、福井県・伊田祐子、大阪府・坂本晃、京都府・星野美佳、徳島県・本田昌明、高知県・松崎祐美、長崎県・岡村泰之、鹿児島県・尾崎道隆、京都府・小島彰久、兵庫県・玉崎幸哉、佐賀県・東宮良介、愛知県・高橋小槙

②「シミュレーションズー」携帯歯ブラシセット（10名）
東京都・関森一徳、神奈川県・西川良介、北海道・金山伸弘、神奈川県・前田涼、大阪府・島崎敦司、愛知県・中川隆博、石川県・橋詰亨、滋賀県・大崎康介、東京都・相川敏弘、静岡県・本沢康之

③「EVE」ポスター＆クリアファイル（5名）
岐阜県・伊藤高章、京都府・小森雅也、香川県・藤田武、秋田県・夏井健、茨城県・倉持安貴

④「逮捕しちゃうぞ」ステッカー（3名）
島根県・和泉幸治、大阪府・山本威嗣、福岡県・冨永幸二

⑤「サムライスピリッツ」1997年カレンダー（10名）
山口県・藤中佳弘、京都府・黒田一郎、兵庫県・森康次、神奈川県・山本善隆、福岡県・熊野英里奈、群馬県・生方隆文、東京都・土井一弘、富山県・大瀧一哉、熊本県・西謙一郎、千葉県・小堺修輔

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF
編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起 河野直之） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント** 小菅 誠 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明／**ライター** 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士團 中島健次 飯田REI 山内康彦 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸章男 衣川真由美／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム 嵩西義明／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一 弘中 隆 松永和章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代／**写植** ケイズグラフィック 三共社／**DTP** リクルートコンピュータプリント ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 峯尾咲紀子／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

3月も半ばがすぎ春たけなわ。今週は、目立った新作発表はなかったもののセガをはじめ各ライセンシィ一同、4月初めの東京ゲームショウに向けて新情報を着々と準備している模様だ。次号特集は「セガサターン実力養成講座～サターンの疑問すべて解消します～」乞うご期待／

セガサターンマガジン4月4日号は
3月21日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン
読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは3月28日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.13の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年3月7日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 ストリートファイターⅢ「プレミアムクロック」●3名

提供：カプコン

ただ今、好評稼動中の「Ⅲ」が、かっこいい時計にデザインされたぞっ!!

3 「ゼロ4チャンプDooZy-J」ポスター&テレカ●6名

非売品／提供：メディアリング

発売がちょっと延びてしまったけど、かっこいいポスターを入手したのでこいつを眺めてガマンしてくれ／　テレカもセットでプレゼントだ。

4 「倉庫番」ミニゲーム●5名

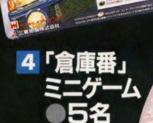
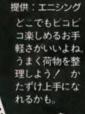
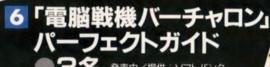
発売中／提供：エニシング

どこでもピコピコ楽しめるお手軽さがいいよね。うまく荷物を整理しよう／　かたずけ上手になれるかも。

5 「ダライアス」手ぬぐい●3名

非売品／提供：タイトー

まるで「魚拓」みたいでいいでしょ。気合いを入れるときは、頭にネジリはちまきだっ!!　好成績まちがいなしだ。

6 「電脳戦機バーチャロン」パーフェクトガイド●3名

発売中／提供：ソフトバンク

SS版のバーチャロンをきわめたい人に、お送りする一冊です。各マシンの性能や、戦いかたが満載だっ／

1997・4 ON SALE

しんおうけん

■価格5,800円(税別)

★神凰拳　特製フィギュア希望者全員サービスキャンペーン!

初回生産分に入っている応募ハガキに必要事項を記入して送ると、希望者全員に「神凰拳特製フィギュア(4体1セット)」をお届けします!

■「神凰拳特製フィギュア(4体1セット)」

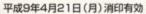
「スサノオ」(破壊神・男性×1体)
「ベンテン」(福の神・女性×1体)
「チチ・ネネ」(雷神、風神・双子の女の子×各1体)

※写真は実際のものとは異なります。
フィギュアは4体とも着彩済みでのお届けになります。

●応募方法

初回生産分の商品に入っているサービスキャンペーン応募ハガキに必要事項を記入してお送り下さい。
ただし、「神凰拳特製フィギュア(4体1セット)」到着時に発送料他費用として1,500円を引き替え(代引き)させていただきますのであらかじめご了承ください。

●締め切り

平成9年4月21日(月)消印有効

※注意1:希望者全員サービスですが期間限定とさせていただきますのでお早めに応募してください。
※注意2:到着までに多少時間がかかりますのでお待ちください。

■発売元

株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12
◆SNKテレフォンサービス　東京 03(5275)6200　大阪 06(339)0110 [AM9:00〜PM5:00]　◆インターネット　SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/

SEGASATURN
「ステークスウィナー2」が早くもセガサターンに登場。アーケード版を完全再現した“アーケードモード”（国内海外の2種）と好評の種付け育成モードもパワーアップして搭載。海外レースを転戦し、世界最強馬の伝説を創りだせ！
★ご好評につき、
“オリジナルオッズカード”
追加プレゼント決定！
お買いあげの「ステークスウイナー」
PS版・SS版に入っている
アンケートハガキに記入して送ると、
それぞれ100名様に
オリジナルオッズカードをプレゼント！
4月10日（木）までの
消印有効。
最強馬が世界を舞台に疾走する！
つかめ世界一の栄光を！
STAKES WINNER 2
SAURUS
最強馬伝説
牝馬
アイドルマリー
アグサン
アグネスシャレード
アグネスフローラ
アジャリタ
アドラーブル
PRESS START
1997·5 ON SALE
■予価5,800円（税抜）
■競馬アクション
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
イラスト:鈴木みそ　©1995/1997 SAURUS

セガサターンマガジン 1997.3.28. Vol.9
1997年3月28日発行
（毎週金曜日発行）
第13巻9号通巻165号
発行人・橋本五郎 編集人・和田 裕
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価390円（本体379円）
Printed in Japan
T1023404030397
雑誌23404-3/28